

ORDEM PARANORMAL

ARQUIVOS SECRETOS

PANACEA
INDUSTRIES

PANA
INDUST

CONTEÚDO
OFICIAL



ARQUIVOS SECRETOS

CRIAÇÃO

Cellbit

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Miguel Souza, Stefano P., Thales
"Bif" Cunha, Trakoll

EDIÇÃO

Miguel Souza

ARTE DA CAPA

Dan Ramos, Gabriel Feitosa

ARTE INTERNA

Anderson Jackal, Dan Ramos, Gabriel Feitosa,
Kael, Marco Trindade, Rodrigo Lopes, Victor
Moda, Vinicius "Oceanin" Rafael

DIREÇÃO DE ARTE

Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO

Gabi Rocha, Vic Terra

REVISÃO

Vitória Vozniak

EXTRAS

College of Loop, Gabriela "Louie"

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE ORDEM PARANORMAL

Ajottinha, Akila, Alice Schiavoto,
Alison "tan" Marcico, Camilo "ArtCorvus
Junior, Camz Paiva, Cleqt, Cleysoncafe,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon,
FariaLuth, Gui Motta, Ivo "Eddu" Zanin,
João Dutra, João G. "Bonees" Santos,
Jonatas "Jottah", Kael Silva, Lara
"Rarinha", LazukiArt, Leonardo Wyrnist,
Luna Gallo, Luziano, Marcos "Gnomarc"
Vasconcelos, Matthew "Cinemagrath"
Magrath, Mel Martins, Mila Garcia,
Noblezito, peshie.r, Pitepx, Rodrigo
Lopes, Stefano P., Thales "Bif" Cunha,
Victor "AST" Trindade e Vinicius "Oceanin"
Rafael.

EQUIPE JAMBÔ EDITORA

Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi,
Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Júlia
Gamla, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Dan
Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto,
Elisa Guimarães, Gabi Rocha, Gabriel
Adam, Gabriel Menezes, Isabelle Gomes,
Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M.
Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin,
Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo
Cassaro, Marcus Vinícius, Marina Alvarez,
Marina Theisen, Marlon Vernes, Matheus
Guerra, Matheus Rocha, Miguel Souza,
Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel
Anklam, Simone Rocha, Tatiana Gomes,
Thiago Rosa, Thiago Guimarães, Tiago Orib,
Vic Terra, Víctor Vernet e Victória
Cernicchiaro.

Arquivos Secretos é Copyright © 2022-

2026 Jambô Editora Ltda. Todos os
direitos reservados.

Um dos procedimentos operacionais padrões
das Indústrias Panacea determina que é
proibida a reprodução deste conteúdo por
qualquer meio.

Pacote #6 | Junho/2026 | v1.0



Rua Coronel Genuíno, 209
Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, Twitch @jamboeditora

SUMÁRIO

4

A CORPORAÇÃO

Explore documentos que revelam mais sobre as Indústrias Panacea.

DOCUMENTOS

6 O Experimento Panacea	6
13 Holding farmacêutica ganha capital brasileiro	13
16 Do diário de Paula Verdante	16
21 Sedes internacionais da Panacea Industries™	20
42 Relatórios de Projetos da Panacea Industries™	42
42 Projeto Titanomaquia	48

54

AMEAÇAS EXPERIMENTAIS

Fichas de funcionários da Panacea e ameaças que já foram estudadas por ela.

64

REGRAS INTOXICANTES

Novas regras para personagens inspiradas pela Panacea.

78

MURAL DOS AGENTES

Descubra como enviar seu próprio conteúdo para os próximos pacotes!



PANACEA
INDUSTRIES

PANACEA
INDUSTRIES





PANACEA
INDUSTRIES

A CORPO RAÇÃO

As Indústrias Panacea são uma corporação farmacêutica multinacional que, secretamente, combate o ocultismo utilizando criaturas paranormais em suas pesquisas. Para manter a discrição de suas operações globais, a empresa atrai voluntários publicamente por meio de anúncios de testes científicos remunerados. Conheça a Panacea nesta edição.

O EXPERIMENTO PANACEA:

A Pesquisa da Cura para o Insanável

PARCIALMENTE CENSURADO

Iniciado em Outubro de 1973 na Universidade de Oxford

Pesquisadores: Herbert S. Serizawa

David Ross

Isaac T. Williams

Susan Cooper

Pesquisa adicional: Tatsuo Nakamura,

Universidade de Tóquio

██████████ *Secret*

Intelligence Service - SIS

██████████ *Secret*

Intelligence Service - SIS

██████████ *Secret*

Intelligence Service - SIS

EXPERIMENTO PANACEA

Dr. Herbert Serizawa (PHD) gostava de passear entre os pinheiros-silvestres. Nos últimos quatro anos, seu terceiro doutorado na *Universidade de Oxford* havia sido dedicado ao estudo da neuroquímica. O professor Jefferson Phillips⁽¹⁾ descreve o companheiro docente como "carismático e feliz. Era o centro das reuniões acadêmicas, cercado de amigos e colegas. Serizawa dispunha de uma mente tão única [...], alguém que estava muito à frente de seu tempo. Interrompido cedo demais".

Na manhã de 17 de outubro de 1973, entretanto, um acontecimento aparentemente insignificante alteraria o rumo de sua carreira e, eventualmente, o destino de todos os envolvidos no projeto.

Enquanto analisava amostras de tecidos,⁽²⁾ manuseando com cuidado os tubos de ensaio, Herbert derrubou os frascos em sua mesa. Susan Cooper — professora e doutoranda — percebeu que havia algo de errado: "Ri um pouco no começo, mas ele só ficou parado. Eu chamei ele e não obtive resposta. Então, encostei a mão no ombro dele e ele só caiu em cima dos cacos, fiquei desesperada. Foi a origem de sua famosa cicatriz".

Serizawa se recuperou em seguida. Diante do imenso apelo de seus colegas para que se dirigisse ao clínico-geral mais próximo, foi convencido de que precisava, ao menos, executar pontos em seu queixo e acabou realizando um check-up.

Os exames iniciais realizados no John Radcliffe Hospital⁽³⁾ não identificaram nenhuma anormalidade significativa. Pressão arterial e frequência cardíaca apresentavam-se dentro dos parâmetros normais. Estava prestes a receber alta quando foi sugerido um eletroencefalograma.⁽⁴⁾ O exame identificou anomalias na atividade elétrica cerebral. A causa não demoraria a ser descoberta. Depois de uma punção lombar para a extração do líquido cefalorraquidiano⁽⁵⁾ (LCR), foi identificado a presença da proteína 14-3-3.⁽⁶⁾ No dia 31 de outubro de 1973, Herbert Serizawa foi diagnosticado com a **Doença de Creutzfeldt-Jakob⁽⁷⁾ (DCJ)**.

“Eu lembro de ouvir sons saindo da boca do Dr. Davies e não conseguir diferenciá-las do som do ventilador. Oito meses de vida. É menos que a vida de um camundongo. Eu perderia meu fôlego, então minha mente e, por fim, meu corpo. O que sou eu senão as teorias e memórias guardadas em meu hipocampo? Perder isso seria como diluir Herbert em líquido efervescente.”

— Trecho retirado de seu diário.

Em novembro, Serizawa reuniu os chefes de departamento da universidade a fim de conversar sobre a situação. Segundo relatos, ele estava agitado e havia perdido seu tradicional bom humor. **Isaac T. Williams** — professor e doutorando — recordaria anos depois: **“As palavras que ele enunciava só faziam sentido em sua mente. Entretanto, ninguém iria fazer os últimos meses do Serizawa serem uma busca solitária [...]. Alguém, não me lembro quem, disse brincando que depois de curá-lo fariam a cura para o mundo inteiro. Apenas rimos e retornamos para nossas pesquisas”.**⁽⁸⁾

Tatsuo Nakamura — aluno de intercâmbio da Universidade de Tóquio — também conta um pouco de sua experiência no projeto **“...a gente realmente se empenhou muito. Todos os dias durante os... acho que oito meses de trabalho. Via Serizawa-san como um mentor, daria de tudo para alcançar seu objetivo impossível. Me lembro de todas as noites mergulhadas em café que passamos em claro tentando encontrar uma maneira de retirar os príons⁽⁹⁾ sem danificar o tecido cerebral”.**

Como boa parte do corpo do Projeto Panacea antecipava, os primeiros meses foram um tanto estéreis no que diz aos resultados. Os registros de laboratório⁽¹⁰⁾ produzidos entre janeiro e junho de 1974 descrevem uma sucessão ininterrupta de fracassos.

Enquanto isso, a enfermidade não poupava o Dr. Serizawa. Os primeiros sintomas cognitivos começaram a surgir ainda no início de 1974. Pequenas falhas de memória, lapsos de concentração e episódios ocasionais de desorientação tornaram-se cada vez mais frequentes. Leia-se alguns dos poucos trechos discerníveis recuperados de seu diário.⁽¹¹⁾

“Eles não entendem. Nenhum deles conhece o desespero que é trabalhar contra um relógio que ninguém consegue ouvir.”

"Hoje esqueci o nome de uma proteína que estudei durante sete anos. Fiquei olhando para minhas próprias anotações como se pertencessem a outra pessoa."

"Isaac diz que eu deveria descansar. Susan e David concordam. Eles ainda acreditam que meu tempo é algo que pode ser economizado?"

"Sonhei que tentava escrever meu nome e não conseguia me lembrar das letras. Acordei chorando. Não contei para ninguém."

"Os resultados continuam negativos. O fracasso me consome como um vírus antropofágico."

Segundo seus colegas,⁽¹²⁾ foi durante esse período que a personalidade de Serizawa começou a mudar. David Ross — aluno e pupilo de Serizawa — recordaria: "Não pode haver medo maior na vida de alguém que deixar de ser si mesmo. Lembro de encontrar Serizawa por vezes dormindo no laboratório. Em sua frente havia um quadro onde ele escrevia o próprio nome várias e várias vezes. Coitado... acho que era Cooper quem passava lá às vezes para cobrir numa manta uma das maiores mentes vivas da bioquímica."

[...] lembro certa vez de um incidente estranho. Não foi nada muito dramático. Só fiquei parado na porta e falei com ele. Ele me encarou por alguns segundos — segundos estes que me pareciam intermináveis. Em seguida, ele sorriu e me respondeu normalmente, mas eu percebi. Naquele momento eu percebi que, por alguns momentos, não era Herbert Serizawa quem estava lá."⁽¹³⁾

Tatsuo também descreveu mudanças: "Certa noite, ele começou a agir como se tivesse me dando um *tour* pela universidade. Apontava para os prédios o que cada departamento fazia [...], quase exatamente como fez quando iniciei o intercâmbio. Eu não sabia o que fazer".

Cerca de 2 semanas depois desse incidente, Serizawa parece ter se aproximado de Tatsuo e testado uma abordagem única.

Os outros participantes do experimento contam versões diferentes dos eventos que levaram à súbita mudança de comportamento observada no fundador do Grupo Panacea durante as semanas finais da pesquisa.

Isaac Williams: "Eu o vi na biblioteca do campus. Era tarde. Podia ouvir o chilrear das aves noturnas. Ele carregava uma montanha de livros, nenhum deles do meu currículo. Seus temas variavam do esoterismo e filosofia à mitologia greco-romana. Páginas arrancadas, que agora eu encontrava jogadas pelo laboratório, citavam deuses e histórias fantásticas do mundo antigo. Parecia que ele tentava criar ordem no conteúdo disperso de suas páginas."⁽¹⁴⁾

Eu deixei a universidade. Se dependesse de mim, ele estaria internado em uma clínica. Pelo menos lá ele receberia o tratamento da DCJ de forma adequada e teria um pouco de paz."

David Ross: "Vai parecer estranho, mas eu sempre associei aquilo à noite em que a gente foi ao cinema ver *Estás Vivo!*.⁽¹⁵⁾ Foi a última vez que me lembro de fazer alguma coisa normal com ele. A gente saiu da sessão discutindo o filme. Eu tava reclamando do roteiro e ele nem parecia prestar atenção. Só continuava fazendo perguntas.

Perguntas estranhas, do tipo 'por que as pessoas têm tanto medo de algo continuar vivo quando não deveria?', 'em que momento a gente decide que alguma coisa está morta de verdade?'.

Eu atribuí tais questões à sua mente dilacerada. Era engraçado, pois, até então, sua própria cura parecia o único tópico que ele era capaz de levantar. Olhando para trás hoje, acho que ele já estava pensando em algo maior."

Susan Cooper: "Eu fiquei surpresa quando Serizawa me convidou pra ir com ele ao *Exhibition of Ancient Peoples and Their Cultures no Pitt Rivers Museum*. Ele nunca demonstrou muito interesse em antropologia e arqueologia, mas imagino que essa mudança tenha relação com seu pavor de cair no mesmo esquecimento dos povos daquela época.

Não sou capaz de recordar nosso último encontro antes de todo esse pesadelo. Ali, ele se comportou da melhor maneira que conseguia, mas eu era capaz de perceber o quanto ele se esforçava. Sua tosse era abafada por um lenço que carregava no bolso e, volta e meia, ele pedia licença para ir ao sanitário, como que querendo me poupar da visão escatológica que a doença trazia à tona. Uma coisa, no entanto, me chamou a atenção. Era uma exibição, acredito que remontando ao povo Acadiano ou Amorita. Serizawa a encarou por um longo tempo, e então começou a anotar algo em seu diário. Eu perguntei o que ele tava fazendo e, bem, sua resposta se resumiu a: a cura."

Ainda que a jornada científica de Dr. Serizawa tenha gerado dezenas de artigos científicos e quebrado paradigmas na bioquímica, o processo exato que gerou a substância hoje conhecido como PANACEA-01 permanece oculto nos cofres da Panacea Industries. No entanto, parte do método é descrito por TATSUO:

[REDACTED]

[REDACTED]



[REDACTED]

[REDACTED]

"Contra o conselho de todo corpo acadêmico desta universidade, Serizawa-san aparenta ter iniciado testes de sua fórmula."

Os resultados iniciais indicaram regeneração em níveis sem precedentes na medicina moderna. Durante a primeira semana, os sintomas da DCJ pareciam ter desaparecido por completo.⁽³⁹⁾ O humor e a capacidade de pensamento lateral de Serizawa tiveram grande progresso. Susan Cooper descreveu o período como **"o primeiro momento em meses em que ele parecia genuinamente feliz"**.

O sucesso, entretanto, se mostrou temporário. Aproximadamente 9 dias após a administração da PANACEA-01, novos sintomas surgiram. Inicialmente refletiam efeitos colaterais de um tratamento experimental comum. Eles eram: insônia, fadiga, fraqueza e palidez. Contudo, a progressão observada nas semanas seguintes não correspondia a nenhum quadro clínico conhecido.⁽⁴⁰⁾

Conforme os sintomas se intensificaram, Serizawa-san abandonou quase completamente a pesquisa original sobre a DCJ.⁽⁴¹⁾ Os registros do laboratório e de seu diário mostram que, a partir daquele momento, seus esforços passaram a ser direcionados para uma nova substância.⁽⁴²⁾⁽⁴³⁾⁽⁴⁴⁾ O objetivo já não era curar a doença que o matava, mas conter os efeitos produzidos pela própria cura.⁽⁴⁵⁾

Durante os meses seguintes, o corpo docente detectou um padrão. Em intervalos irregulares, Serizawa-san retornava ao campus aparentemente recuperado. Falava com clareza, organizava anotações, participava de discussões e, em mais de uma ocasião, afirmou ter finalmente encontrado uma solução para os efeitos adversos da cura.⁽⁴⁶⁾

Os relatos produzidos pelos demais pesquisadores descrevem esses períodos como breves e cada vez mais raros. A melhora durava dias. Logo em seguida, uma nova deterioração se iniciava. Os sintomas anteriores retornavam acompanhados de manifestações novas e sempre mais severas do que as observadas no ciclo anterior.⁽⁴⁷⁾

Isaac Williams descreveu o processo como uma escada sem fim. **"Ele encontrava uma cura para a cura. Depois uma cura para os efeitos da cura da cura. E então outra para os efeitos daquela. Parecia que cada solução criava um problema novo. Por que ele insistiu tanto em testar aquilo nele mesmo?"**.

Com o passar das semanas, Serizawa deixou de comparecer às aulas, reuniões acadêmicas e eventos da universidade. Seus colegas acreditavam que o afastamento era consequência do agravamento de sua condição física.⁽⁴⁸⁾ Posteriormente compreenderam que a situação era mais complexa.

Os cada vez mais breves momentos onde estava bem passaram a ser consumidos integralmente pelo trabalho. Em vez de procurar os amigos ou descansar, Serizawa se isolava para continuar suas pesquisas para a próxima cura que sabia que iria precisar.

A comunicação entre Herbert Serizawa e o restante da equipe tornou-se cada vez mais difícil. Seus cadernos agora continham diagramas incompreensíveis,⁽⁴⁹⁾ símbolos desconhecidos⁽⁵⁰⁾ e referências que não possuíam relação aparente com medicina, química ou neurociência.⁽⁵¹⁾ Mesmo os pesquisadores que haviam trabalhado ao seu lado desde o início do projeto já não conseguiam acompanhar a lógica de seus experimentos.

No dia 6 de dezembro de 1974, Serizawa seria visto pela última vez. Os relatos produzidos sobre suas últimas horas apresentam discrepâncias significativas. Embora todos os envolvidos afirmem ter estado no campus naquele dia, as descrições de seu comportamento demonstram certo nível de incompatibilidade.

Isaac Williams declarou que encontrou Serizawa durante a manhã. **"Ele parecia cansado, mas lúcido. Conversamos por alguns minutos sobre o tratamento. Eu diria que ele estava melhor do que em qualquer momento dos meses anteriores. Seu sorriso parecia dizer vitória, ainda que se semblante não houvesse melhorado muito."**

Tatsuo Nakamura apresentou um relato semelhante. "Serizawa-san andava calmamente pelos corredores. Falou sobre voltar a lecionar e me comparou com um herói de tokusatsu. Honestamente, queria acreditar que estava se recuperando."

Susan Cooper afirmou não ter conseguido se aproximar dele. "Eu o vi atravessando o pátio principal. Estava longe, mas seu caminhar era distinto. Parecia errado. Não sei explicar melhor do que isso. Era como alguém tentando imitar os movimentos dele. Ele parecia ter alguns machucados no corpo, o jaleco tinha manchas multicoloridas, alguma substância que não consegui identificar."

David Ross também relatou observações preocupantes. "Eu vi ele perto do prédio de química. Não cheguei a falar com ele. Pra ser sincero, eu não tive coragem. Primeiro porque ele parecia horrível, muito pior do que da última vez que eu tinha visto. Parecia que não dormia fazia semanas. Mas não foi isso que me assustou..."

Segundo David, Serizawa também apresentava diversos ferimentos recentes espalhados pelo rosto e pelas mãos.

Às 18h27, Herbert Serizawa deixou o campus e seguiu em direção à floresta de Wytham Woods. Nenhum registro confiável existe após esse momento. Uma operação de busca foi iniciada três dias depois.

Participaram das buscas membros da universidade, agentes do SIS, policiais locais e voluntários da região.

No dia 14 de dezembro de 1974, um corpo foi encontrado nas margens do Rio Tâmisa, parcialmente submerso entre galhos e vegetação.

A causa da morte foi dada como afogamento acidental. O caso foi oficialmente encerrado em janeiro de 1975. O funeral ocorreu em 18 de janeiro de 1975. O caixão permaneceu fechado durante quase toda a cerimônia.

Segundo registros recuperados posteriormente, Susan Cooper solicitou uma despedida privada antes do sepultamento. Seu depoimento foi registrado poucos dias depois. "Eu só queria me despedir dele. Ver o rosto dele uma última vez. Ele parecia em paz. Mais do que em qualquer momento dos últimos meses, na verdade. Enquanto eu olhava para ele, fiquei pensando que talvez, no fim das contas, Herbert tivesse conseguido. Talvez ele realmente tivesse encontrado a cura para tudo. Porque até a cicatriz em seu rosto tinha desaparecido."

HOLDING FARMACÊUTICA GANHA CAPITAL BRASILEIRO

23 de junho de 1985

redator Estevão Prates

edição Michael Birkholder

Tudo começou num apertado laboratório na prestigiada universidade de Oxford, no Reino Unido, quando um grupo das mais afiadas mentes científicas do planeta se reuniram com um único objetivo: encontrar uma cura para males intransfiguráveis.

Sob a chefia do Dr. Herbert S. Serizawa (1923-1975), a turma de bioquímicos e imunologistas passou a desenvolver alguns dos fármacos mais comentados desde a invenção da penicilina. “Para toda crise, existe uma solução. Para toda infecção, existe um antivírus. Para toda doença, existe uma cura.”, sustenta o famoso lema de Serizawa, fazendo alusão a deusa grega que deu nome à sua empreitada científica, a Panacea.

Em 1979, a Universidade de Oxford patenteou, sob a tutela da Iniciativa Panacea, uma série de antibióticos e antipsicóticos que colocaram seu nome sob uma vitrine de críticas até então inédita. Sob a constante negativa da Panacea de divulgação de suas fórmulas para com as entidades fiscalizadoras do NHS (Sistema Nacional de Saúde, na sigla em inglês), os reitores de Oxford se viram obrigados a se distanciar do coletivo científico. Em 1981, a Iniciativa Panacea se tornou uma entidade independente, ainda que refém das verbas governamentais que a financiaram desde sua criação.

Apesar da hesitação em relação à supervisão de seus laboratórios, os porta-vozes da Panacea insistiam que não havia nada de sinistro nas drogas que eram consumidas por dezenas de milhares de britânicos todo ano. “Não passava de uma questão de segu-



rança, eu acredito”, diz Albino Sanches, professor de imunologia da UPSP. “A Iniciativa Panacea nunca lucrou com a distribuição de seus remédios e eu não acredito que essa fosse a intenção do grupo.” O sentimento é corroborado pelo doutor David Ross, ex-chefe de departamento da Panacea: “Nosso grupo sempre se reuniu através de um ideal, e esse ideal era tornar nossas descobertas acessíveis a qualquer enfermo em qualquer parte do planeta.”

UMA NOVA FASE

No entanto, os anos seguintes foram duros para a saúde do povo britânico. As medidas de austeridade do governo Thatcher impuseram um delicado funil no financiamento da Panacea. Segundo o *The Britannic*, acredita-se que os repasses do Ministério da Saúde britânico para a iniciativa farmacêutica caíram de £10 milhões para apenas £1.5 milhão em apenas dois anos. Isto é o equivalente a 8,4 e 2,1 quadrilhões de cruzeiros, respectivamente.

Incapazes de continuar seus experimentos e manufaturar seus medicamentos, em fevereiro deste ano a diretoria da Iniciativa Panacea anunciou que iria fazer a transição para uma empresa de capital privado. A decisão foi bem recebida na badalada Bolsa de Valores de Londres, que operou em alta por três dias seguidos, até o trágico torção de tornozelo da Rainha nas escadarias de Buckingham. As ações da Panacea foram estimadas em 4,113% e depois adquiridas por 2,14%.

Entre os grupos interessados em adquirir a farmacêutica estava o Grupo Verdante, com sede em Santa Catarina. O conglomerado de produtos agrícolas ofereceu valores acima de mercado pelas ações da Panacea e hoje fazem parte de um conselho deliberativo que irá ditar os próximos passos da empresa. A empresa é hoje controlada por seu fundador, Genésio Verdante, mas ele

promete que a compra da Panacea não foi feita em benefício próprio. “Tenho um filho que está terminando seus estudos e um que está servindo no exterior, mas assim que eles retornarem ao solo brasileiro quero treiná-los para assumir essa responsabilidade”, diz o empresário. E complementa: “Os produtos Verdante sempre foram feitos em família e enquanto eu viver, isso nunca mudará”.

O jornalista financeiro e autointitulado yuppie (Young Urban Professional ou Jovem Profissional Urbano) Randolph Moneymaker vê com bons olhos a compra da Panacea para o mercado nacional. “O Brasil é uma imensa economia emergente. Caso esta empresa decida levar seus produtos para a América do Sul não há dúvida de que os investimentos gerarão frutos para o setor privado.”

O controle da nova Panacea, no entanto, promete ser mais complexo do que as fórmulas químicas pela qual ganhou fama. Ao todo, pelo menos nove grupos internacionais adquiriram porcentagens significativas de seu espólio e agora uma grande força-tarefa está sendo montada para gerenciar a empresa.

“Esse tipo de parceria pode parecer confusa, mas holdings multinacionais representam o caminhar do futuro”, explica Moneymaker. “A tendência do mercado é centralizar capital em apenas algumas empresas para facilitar licenças governamentais e esquivar taxas abusivas”, diz ele, direto de sua cobertura em Nova York.





NOVAS PORTAS

No seu país de origem, drogas como o Ludoviko-62, um poderoso antipsicótico capaz de tratar até o mais agitado dos loucos, se tornou praxe em hospitais psiquiátricos e centros de reabilitação. Enquanto ele se prepara para tomar as prateleiras das farmácias inglesas, seu uso tem sido questionado por entidades médicas e a supracitada falta de transparência de seu laboratório não tem ajudado a sanar tais críticas.

O pesquisador Peter Sellers, autor do livro "My Chest is Burning: The Problem With Human Trials" (inédito no Brasil), teme que o segredo da Panacea possa ser ainda mais macabro do que se desconfia. "Não faz muito tempo que falávamos de Mengele e os horrores de seus testes em seres humanos. Com essa falta de supervisão, quem garante que não é isso que esteja acontecendo aqui?", teoriza Sellers, lembrando a ascensão meteórica da empresa.

Ainda que a abordagem tenha causado problemas com as agências reguladoras europeias, o novo diretor de marketing da Panacea nos garante que não há o que temer. "Existe em países como Alemanha e Inglaterra uma tradição de hipervigilância governamental que vai contra os ideais da Panacea" afirma Eustace A. Beauregard III, salientando que o público e o mercado global irão se encarregar dessa regulação. Ele mantém boas perspectivas para nosso país: "Não acredito que isso irá nos frear em países como Brasil".

Testemunha das práticas da empresa desde sua concepção, Ross permanece cético em relação a estes novos rumos: "Hoje acredito que os ideais no qual a Panacea foi fundada eram ingênuos. Ambição e ganância são como químicos tóxicos, turvando até o mais translúcido dos riachos", diz o cientista. "Começamos nossa jornada em busca de uma cura, mas parece que agora nos tornamos a doença."

Do diário de Paula Verdante

11 de novembro de 2011

Acho que estou cansada.

Existe algo suspeito sobre o quão rápido a vida parece passar diante de nossos olhos. O tempo é irrefreável, como a locomotiva de um condutor doente.

Quando eu era criança em seu colo, meu pai deixava brincar com seu bigode e emulava roncoss horríveis para nos assustar. Seu olhar compenetrado quando ele lia páginas e mais páginas de documentos no seu escritório. Sua voz esganiçada quando precisava repreender um funcionário. Sua expressão séria contrastava com sua natureza leve e suas piadas antiquadas.

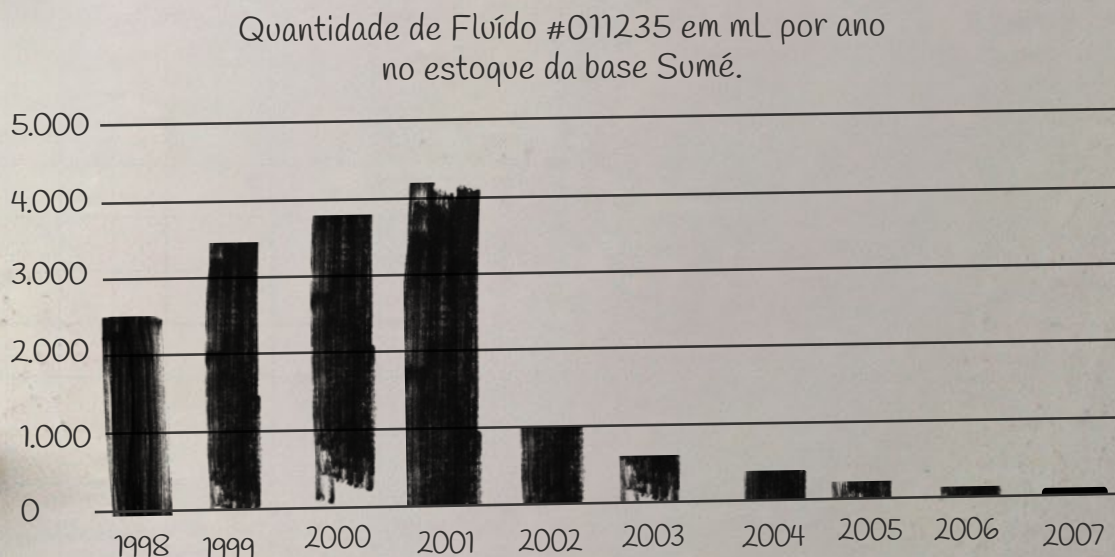
Quando primeiro cogitei seguir o ramo da ciência como tantos em minha linhagem, os olhos dele pareciam ter retornado ao horror que presenciou servindo ao exército durante sua juventude.

Quando nos visita na estação, às vezes o pego me encarando através do vidro do laboratório. Ele não parece entender nossa obsessão por desvendar o desconhecido. Pra ser franca, nem eu. Continuo trabalhando como se estivesse a apenas uma descoberta de distância da solução, mas cada relatório trazido por meu assistente parece contar outra história. Mais uma fórmula ralo abaixo. Outro lote queimado. Mais uma semana desperdiçada. O tempo seguindo em frente, incapaz de retornar.

Faz dois anos que não o vejo. O trabalho nos mantém afastados. Meio continente de distância. Os eventos de família têm se tornado cada vez mais esparsos e desinflados. Dois anos. Muito ou pouco tempo? Cruel de qualquer maneira.

A ciência me mantém ocupada. Eu só queria estudar os efeitos da substância em organismos vivos, mas isso está cada vez mais difícil com essas novas restrições. Nosso estoque foi reduzido de novo esse semestre. Eu já estava acostumada a trabalhar com quantidades limitadas, mas algo realmente drástico parece ter afetado a empresa.

Puxei um histórico do armazenamento nessa base e montei esse gráfico



O salto entre 2001 e 2002 continua me intrigando. Não existe nenhuma anotação clara explicando uma queda tão brusca. Os relatórios oficiais citam apenas "alterações nas condições de coleta". Uma maneira elegante de não explicar absolutamente nada. Busco respostas nos livros, nos estudos de meus colegas, até mesmo nas conversas do bebedouro. Pesquisadores adoram falar mais do que deveriam. Eles também parecem ratos confusos tentando fugir de um labirinto sem saída. Só consigo ouvir o tique do relógio do corredor.

Se as coisas continuarem como estão, em pouco tempo não teremos nenhuma amostra sequer desse lodo. Recebi uma mensagem de meu tio. Não lembro quando foi a última vez que me escreveu. Meses? Anos? Ele está preocupado com a falta de material. Seja lá qual for a explicação, o fato é que ele está secando. Quando ele acabar, nossas pesquisas podem ser encerradas pelo Conselho. Talvez o prédio todo seja fechado... quem sabe?

Amanhã decidiremos quais testes realizar esse mês, espero que sejam interessantes. Quero manejar melhor minhas expectativas. A verdade é que eu já sei como vai ser. Passaremos horas e horas discutindo e disputando cada mililitro restante do estoque. Vou testar em uma ou duas plantas e, se tiver sorte, em uma gralha ou outro animal pequeno. E aí alguém vai sugerir repetir um experimento realizado há quinze anos atrás em uma outra sede apenas para confirmar um resultado que já conhecemos. Então, eu vou sonhar em jogar essa pessoa no rio Camanaú de madrugada. Vai ser um bom sonho.

No fim do dia todos sairemos da reunião convencidos que fizemos a escolha mais racional possível. E nada realmente novo terá acontecido. O tempo seguirá impassível. Imutavelmente avançando.

Lembro dos testes que li quando invadi a sala do diretor. Experimentar em seres humanos parece fácil quando não vemos rostos nem nomes. De qualquer maneira, os dados dos relatórios prometiam resultados fascinantes. Respostas complexas. Alterações fisiológicas completas. Efeitos que dificilmente aparecem nos meus testes.

Não acho que a Panacea tenha um problema com as questões éticas deste pedido. Honestamente, suspeito que a ética nunca foi uma preocupação particularmente importante para a maioria das pessoas daqui. Talvez esta palavra nem esteja no manual. Entretanto, provavelmente isso exigiria uma quantidade de produto que simplesmente não dispomos.

Sem lodo, sem progresso. Então uma discussão desse assunto se torna irrelevante.

Com certeza isso é o que mais me incomoda. Os velhotes falando como os anos noventa foram os anos dourados para esta indústria maldita, desde a construção dessa sede e tudo mais. Eles contam histórias sobre corredores lotados de pesquisadores, laboratórios funcionando vinte e quatro horas por dia e projetos sendo aprovados em questão de horas.

Toda vez que escuto essas histórias tenho a sensação de estar ouvindo veteranos de guerra falando sobre um conflito glorioso que nunca vivi. Hoje ninguém pode errar. Cada gota tem muito valor. Eu cheguei tarde demais. Sempre é tarde. Não se pode voltar atrás.

Talvez ficar confinada nesse espaço não esteja me fazendo bem. Com certeza não nasci pra viver enclausurada sob luzes artificiais. Ficar apenas se vangloriando e preservando o passado sem explorar o futuro é o oposto do que a ciência que busco é. Estamos presos no mesmo ciclo, fazendo as mesmas perguntas. Não existem respostas. Se existem, não estão no meio deste elefante branco.

Quando posso, levanto minha insatisfação. Quase posso ouvir a voz firme de meu pai me repreendendo. Só quero entender por que estamos fazendo isso. Ver com os meus próprios olhos o resultado de algo que essa empresa busca. Quando saí da faculdade pensei que o mundo seria um vasto quintal esperando coletar ideias e descobertas. Achei que trabalharia na fronteira do conhecimento humano, que todos os dias seriam preenchidos por descobertas impossíveis. Mas o tempo, irascível, destruiu minhas hortalças. Reuniões. Relatórios. Formulários.

Lentamente eu vou perdendo a chama que me levou até aqui e tal qual o material vegetal que testamos no lodo, viro apenas uma casca para desejos nefastos.

Muito tempo atrás, eu era outra Paula. Durante as aulas de relações ecológicas, o professor costumava dizer que o aspecto mais fascinante de um parasita é a sua capacidade de moldar o comportamento de um hospedeiro sem que este percebesse.

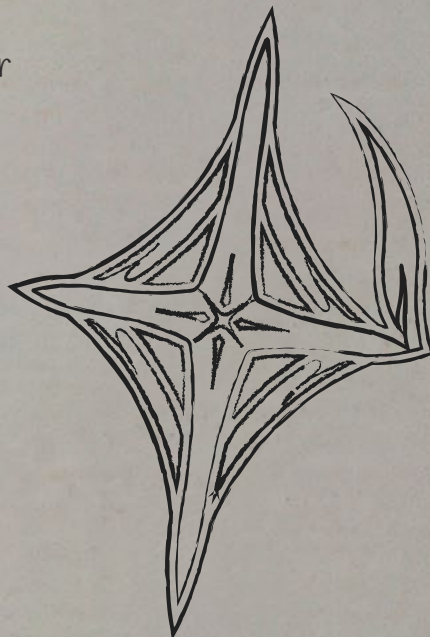
Ele estava se referindo aos vermes que transformam insetos em zumbis ou fungos que obrigam as formigas a morrerem no lugar mais adequado para liberar seus esporos. Lembro dele caminhando pela sala movimentando os braços, e das meninas apaixonadas por sua energia criativa. Ele parecia genuinamente encantado pela ideia de que uma criatura pudesse alterar completamente o destino de outra sem que ela percebesse.

A parte cômica é exatamente como isso se encaixa na forma como me sinto em relação à Panacea agora. Quando entrei aqui eu tinha objetivos próprios. Tinha perguntas que queria responder. Hipóteses que queria testar. Sonhos sobre o tipo de cientista que desejava me tornar. Livre arbítrio se torna uma escolha quando a crueldade do tempo despenca sobre nós todas as manhãs.

Agora percebo que passo mais tempo pensando nas prioridades da organização do que nas minhas. Passei a medir o valor dos meus projetos pelos critérios deles. E definir o meu próprio valor a partir dos fracassos de projetos que nunca quis fazer parte. Talvez seja assim que todo pesquisador acaba. Só espero não precisar mais encarar o olhar de desencantamento de papai.

Talvez só esteja cansada.

P.S.: Me pergunto como o professor Valter está hoje em dia. Provavelmente continua dando aula para alunos que creem que a ciência é movida pela curiosidade. Talvez eu devesse escrever para ele. Seria interessante saber se conseguiu preservar aquele entusiasmo depois de todos esses anos. Quem sabe ele ainda se lembra de mim. Quem sabe tenha descoberto uma maneira de parar o tempo.



Sedes internacionais da **PANACEA INDUSTRIES™**

A rede global de instalações da **Panacea Industries™** foi desenvolvida para garantir avanço contínuo nas pesquisas sobre tudo aquilo que não deveria ser possível.

A **Panacea Industries™** é uma corporação farmacêutica internacional especializada em biotecnologia avançada e desenvolvimento medicinal. Com sedes que cobrem os quatro cantos do mundo, a **Panacea Industries™** almeja tornar seus produtos cada dia mais acessíveis e internacionais. Extraídos de materiais exóticos e compostos obtidos em experimentos de espécie sem igual no mundo médico, todas as bases de operação da empresa atendem ao mais alto nível de controle de qualidade e honram os ideais do Dr. Herbert Serizawa.

Cada instalação da rede possui autonomia operacional total, além de diferentes níveis de conhecimento acerca da verdadeira natureza da **Panacea Industries™**. Para ampliar sua presença internacional e incentivar o crescimento contínuo de suas operações, a corporação também disponibiliza cotas de investimento independentes para cada unidade da rede **Panacea Industries™**.

Cada um dos países que abriga uma sede principal da **Panacea Industries™** também mantém uma rede de instalações secundárias dedicadas à distribuição de produtos, atendimento corporativo e coleta de voluntários.



OVERVIEW

SEDES INTERNACIONAIS

SUMÉ

Rio Camanaú, Amazonas, 

Coordenadas: -1.819635, -61.228103

Acesso restrito exclusivamente via helicóptero ou hidrovía

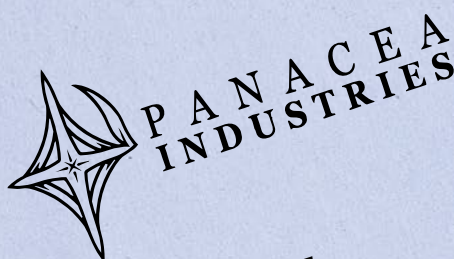
Sócios: Grupo Verdante (27%), Grupo Akello (24%), Outros (49%)

Diretor: S. Verdante

A principal sede sul-americana da Panacea Industries™ foi estabelecida com o objetivo de conduzir pesquisas avançadas sobre alterações anômalas em ecossistemas naturais. A instalação é especializada no estudo de mutações incomuns em espécies da fauna e flora amazônica, incluindo organismos capazes de apresentar propriedades biológicas consideradas impossíveis pela ciência convencional.

SUMÉ

RIO CAMANAÚ, AMAZONAS 



OVERVIEW

SEDES INTERNACIONAIS

MAXIMÓN

A instalação Maximón atua como um dos principais centros de pesquisas da Panacea Industries™, voltado ao estudo de interferências anômalas em sistemas de comunicação. A instalação realiza experimentos relacionados a afetar

OVERVIEW

SEDES INTERNACIONAIS

MAXIMÓN

Zona del Silencio, Durango, 

Coordenadas: 26.686163,
-103.747264

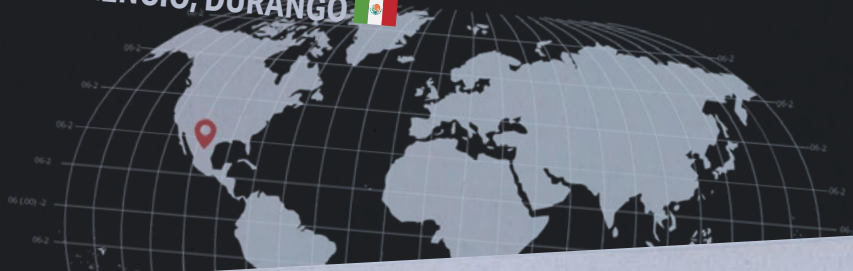
Sócios: R. Valdez (32%), Grupo Autos
(30%), Outros (38%)

Diretor: R. Valdéz

A instalação Maximón atua como um dos principais centros de pesquisas da Panacea Industries™, voltado ao estudo de interferências anômalas em sistemas digitais e redes de comunicação. A unidade concentra experimentos relacionados a fenômenos capazes de afetar equipamentos eletrônicos sem explicação física identificável.

MAXIMÓN

ZONA DEL SILENCIO, DURANGO 

**PANACEA
INDUSTRIES**

OVERVIEW

SEDES INTERNACIONAIS

WOHPE

Condado de Calhoun, Alabama, 

Coordenadas: 33.677640, -85.773214

Sócios: J. E. Clarkson (21%), Norman
Interpress (17%), M. Noel (14%),
Outros (48%)

Diretor: M. Noel

Uma das instalações mais restritas da Panacea Industries™, a unidade Wohpe concentra pesquisas voltadas ao desenvolvimento de agentes biológicos anômalos experimentais. Devido a um incidente na cidade de Anniston, toda a instalação permanece sob rígidos protocolos de contenção, vigilância permanente e acesso altamente limitado.

OVERVIEW

SEDES INTERNACIONAIS

DURGĀ

Calcutá, 

Coordenadas: 22.539635, 88.397348

Sócios: J. E Clarkson (27%), Consórcio Vardhana (21%), Fundação Nārāyaṇa (18%), Outros (34%)

Diretor: K. Arjuna

A base Durgā atua como o principal centro de sintetização farmacológica da Panacea Industries™, sendo responsável pelo desenvolvimento e refinamento de compostos medicinais derivados de substâncias anômalas. Muitos dos produtos distribuídos internacionalmente pela corporação passam inicialmente pelos laboratórios de Durgā.



OVERVIEW

SEDES INTERNACIONAIS

HYGIEIA

Ilha de Hygieia, 

Coordenadas: 56.314699, -1.973440

Sócios: Conselho dos Onze (99%), Outros (1%)

Diretora: A. Cruzes

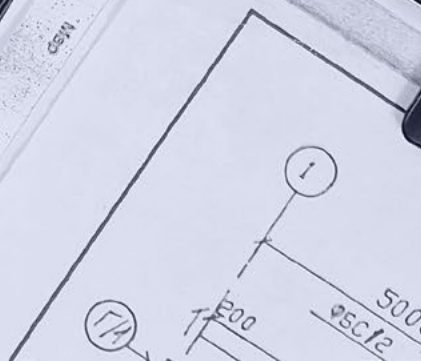
A sede principal e mais antiga da rede Panacea Industries™, a instalação Hygieia funciona como o principal centro de contenção e observação de entidades anômalas recuperadas em operações internacionais da corporação. Considerada a instalação mais sigilosa da empresa, a ilha de Hygieia não pode ser localizada por meios convencionais de satélite.



OVERVIEW

GLACIUS E IGNEUS

Groelândia, 





PANACEA
INDUSTRIES

ALGUNS FUNCIONÁRIOS IMPORTANTES



ALICE CRUZES

CEO de Operações da América Latina e Europa

NOME: Alice Regina Cruzes

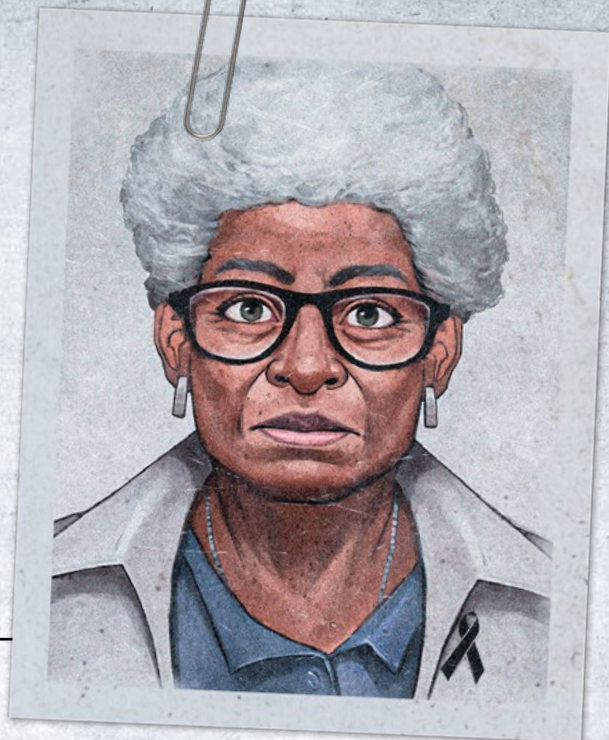
ORIGEM: Vila Xanadu, 

DATA DE NASCIMENTO: 05/08/1965

IDIOMAS: Português, Inglês, Espanhol, Alemão

TIPO SANGÜÍNEO: AB+

NÍVEL DE ACESSO: A



PERFIL PSICOLÓGICO: lógica, objetiva e comprometida com os objetivos da **Panacea Industries™**. Foi reavaliada após incidentes recentes¹ e obteve resultados inferiores, mas ainda dentro dos padrões exigidos pelo manual.

DIAGNÓSTICO: aprovada. Manter atenção.

¹ressaltado em verde no relatório

Alice Cruzes passou a infância e boa parte de sua juventude em Vila Xanadu, região rural do interior fluminense. Registros escolares a descrevem como “aluna modelo” e primeira da classe em diversas matérias. No seu livro “Alice: Lições de uma Mulher de Sucesso”, ela descreve essa fase de sua vida como “[um] **tédio calmo e enervante. Ver os animais da fazenda pastar era, ao mesmo tempo, fascinante e profundamente desapontador**”. Foi oradora de sua turma quando concluiu o colegial em dezembro de 1981.

Com apenas 17 anos de idade, ingressou na **Universidade Paulista**, sendo uma das mulheres mais jovens a ser aceita no curso de Administração. Durante esse período, Alice iniciou estágio num grupo hospitalar e passou anos no setor até concluir o curso e ir estudar no exterior.

Em 1989, se mudou para a Flórida, nos EUA, para obter seu MBA, onde conheceu seu futuro marido, o biólogo **Charles White**, promissor nome da engenharia genética. Este é um trecho de uma entrevista para a *Bright Minds* onde fala sobre o primeiro encontro do casal:

"Eu lembro de ver aquele brilho nos seus olhos. Um reflexo diferente que parecia que eu buscava minha vida inteira. Havia nele aquela ambição que eu via toda manhã no espelho. Era como se eu tivesse passado a vida toda entre um rebanho, escolhendo entre ele a melhor ovelha, até que, de repente, me deparei com um leão."

Ao retornar para o Brasil em 1991, o Dr. White recomendou Alice para um cargo no **Grupo Verdante**®, uma das *holdings* responsável pela **Panacea Industries**™. Seu exame de admissão a descreve como ***"uma mulher à frente do seu tempo [...], pragmática e resoluta, sem medo de colocar sua vida pessoal de lado pelo bem da empresa"***.

O casal Cruzes-White oficializou sua união em 1993, apesar de, segundo relatos, ter decidido não ter filhos.

Durante este período, a Srª Cruzes ajudou a expandir as operações da **Panacea Industries**™ na América do Sul, se tornando próxima do Conselheiro **Genésio Verdante**. O Dr. White foi designado como Chefe de Laboratório na sede de Osaka.

Em maio de 1994, a **Panacea Industries**™ pleiteou junto ao Departamento Ambiental Nacional (DAN) a construção de um laboratório em meio à Floresta Amazônica, no que seria chamado de **Projeto Sumé**. Alice Cruzes foi nomeada como a principal responsável pelo seu desenvolvimento. Em registros submetidos ao DAN, é assim que ela descreve as pretensões do projeto:

"Havia um homem que queria construir uma casa de ópera em meio à selva amazônica. Eu não acho que [o Projeto Sumé] é sobre ego... eu acho que é sobre o que somos capazes. Mudar o mundo significa expandi-lo."

Em abril de 1995, memorandos internos apontavam atrasos na edificação do laboratório, dificuldade de transporte de materiais na região e reclamações de entidades ambientais sobre a destruição de mata nativa junto ao Rio Camaná. Em outubro, a Srª Cruzes requisitou fundos adicionais à mesa de diretores. Segundo atas de reunião, as principais preocupações da diretoria envolviam o custo financeiro e humano do projeto. Cruzes argumentou que "um compensaria o outro".

Apesar do novo investimento autorizado pelo Conselheiro Verdante, em janeiro de 1997 diversas alas do prédio ainda não estavam prontas. Relatórios do RH da época mostram que a relação de Alice e seu marido andava abalada, dado seus anos de distância. A fim de prevenir maior desgaste, a diretoria decidiu transferir o Dr. White de volta ao Brasil para ajudar a encerrar o Projeto Sumé. Este é um trecho de seu livro que cobre o período:

"Sacrificar sua vida pessoal em nome de algo maior é uma prática comum para a mulher de negócios modernos. Infelizmente, alguns homens ainda não receberam esse memorando".

As tensões continuaram até o segundo semestre, quando, para surpresa dos acionistas, a Sr^a Cruzes anunciou que estava grávida, mas se manteria no projeto até sua conclusão. Fotografias da época mostram a diretora em meio à selva amazônica já com oito ou nove meses de gestação. Em janeiro de 1998 ela deu à luz a um menino, [REDACTED].

A base Sumé foi inaugurada em março de 1998, numa cerimônia em que estiveram presentes a diretora Cruzes, o Conselheiro Verdante, o Conselheiro Ohtomo, o presidente da Produtos Verdante, Sr. Verdante, e o diretor do DAN, Sr. Magalhães Silva. Sumé é, hoje, a segunda maior instalação da **Panacea Industries™**.

Em 2002, a Sr^a Cruzes assumiu a chefia do Departamento de Marketing Global da **Panacea Industries™**. No cargo, ela foi responsável por amplificar a mensagem da empresa na mídia e no mundo corporativo, voando pelo mundo dando palestras e entrevistas. Este é um trecho de seu discurso no 2003 Young Leaders Forum, em Paris:

"Para cada derrota, para cada rechaço que soframos existe um pay off. Não existe inimigo maior para o progresso do que o individualismo. Você não quer ser aquela que impediu a cura do câncer porque dormiu até tarde ou não conseguiu achar uma babá."

Seu nome se tornou ainda mais reconhecido no meio em 2009, quando figurou na lista da *Times* de mulheres mais influentes do planeta. Na ocasião, a **Panacea Industries™** ficou colocada como a segunda maior farmacêutica do planeta.

No ano de 2015, na celebração de 20 anos desde sua entrada na **Panacea Industries™** a Sr^a Cruzes brindou o sucesso da empresa:

"Não é de graça que a Panacea Industries™ atingiu o status que atingiu hoje. É graças à visão de nosso fundador, de nossos conselheiros e chefes de departamento. As inovações da Panacea Industries™ representam o futuro que queremos para as próximas gerações... Uma coisa engraçada que sempre comentei com meu marido, é que o futuro é irrefreável, como um rolo compressor."

[o Dr. White não estava presente na celebração]

Em 2019, já como Diretora de Operações, a Sr^a Cruzes assumiu o planejamento de um novo laboratório no Ártico. O **Projeto Igneus** foi criado como uma instalação multinível com o propósito de estudar fenômenos locais e isolar experimentos contaginários. Após a conclusão da edificação, o Dr. Hegg assumiu a gerência da Estação Igneus e Cruzes ficou como superior responsável.

Ne entanto, em setembro de 2022, [REDACTED]
[REDACTED]. [REDACTED]
[REDACTED].
[REDACTED].

Quando retornou ao cargo, um mês depois, a Sr^a Cruzes assumiu a responsabilidade pelo desastre. Relatórios internos apontaram [REDACTED]

. Durante as investigações do caso, o Dr. White se recusou a colaborar e acabou deixando a **Panacea Industries™** depois de 31 anos na empresa. Com isso, o Conselho dos Onze entrou em deliberação a fim de decidir o futuro de Alice Cruzes na **Panacea Industries™**, ponderando se as ações de [REDACTED] eram ou não sua incumbência. Uma carta assinada pelo Conselheiro Verdante dando voto de confiança a ela encerrou as discussões e a Sr^a Cruzes retornou às suas atribuições normais.

No entanto, um Teste de Maslow rotineiro denotou variações de comportamento não condizentes com um funcionário Classe A. Eis um trecho do teste conduzido pela Dr^a Verdante:

Maleabilidade social - 6.8.

Irritabilidade - 7.2.

Base K - 8.0.

DASS-21 - 5.9

Resposta emocional - 9.1

Diagnóstico: apresenta instabilidade emocional muito acima da prevista pelo manual.

Provável causa: trauma recente.

Recomendação: afastamento de obrigações não essenciais e uso de maquinário pesado.

Com a saída abrupta do Dr. White da **Panacea Industries™**, a Sr^a Cruzes apelou ao Conselho dos Onze que não fosse retirada do cargo, mesmo que provisoriamente. Mais uma vez, o Conselheiro Verdante apelou em seu favor, contanto que mantivesse seus testes psicológicos em dia.

Atualmente, ela gerencia operações em dezessete laboratórios espalhados por três continentes e trabalha numa sequência para seu best-seller. Eis um trecho já publicado pela editora:

"Se chega numa fase da vida em que tudo se torna relativo. Alguém mal informado pensaria que as experiências turvariam nossos sentidos, ou que os traumas se acumulariam sobre nosso travesseiro... Mas a verdade é que tenho observado o oposto. O mundo se torna mais lógico. As ambições se tornam mais simples. Eu vejo a vida que vivi não mais como uma ascensão desenfreada ao topo, mas sim como diversas portas de contenção sendo colocadas uma atrás da outra, trancando no fundo o passado e a simplicidade do que poderia ter sido. O mais estranho é que, de vez em quando, ainda escuto os gritos dos bezerros."

ALICE CRUZES

PESSOA ♦ **MÉDIO** ♦ **VD 40**

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20

DEFESA 18

Fortitude 20

Reflexos 20+5

Vontade 20+10

PV 30 | Machucado 15

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 4

VIG 1

FOR 1

PRE 2

PERÍCIAS Diplomacia 20+10, Enganação 20+10, Intimidação 20+5, Intuição 20+5, Medicina 40+5, Tática 40+10

DIRETORA

Alice nunca se expõe desnecessariamente ao perigo. Ela está sempre acompanhada por dois seguranças da Panacea.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À Distância ✧ CURTO

Teste 20+5, crítico 18

Dano 1d12+5 balístico

REAÇÃO ✧ REENCONTRO

Ao chegar a 0 PV, Alice ativa um dispositivo explosivo que carrega consigo, causando 8d6 pontos de dano de perfuração a todos os seres em um raio de 6m (Reflexos DT 15 reduz à metade).

MOVIMENTO ✧ COORDENAR EQUIPE

Alice emite instruções rápidas e precisas a um aliado em alcance curto. Se, em seu turno, o aliado acatar as ordens e elas resultarem em um teste, ele recebe +5 nesse teste.

PADRÃO ✧ RECURSOS HUMANOS

Os seguranças da diretora carregam dispositivos explosivos implantados em seus corpos, utilizados como medida de contenção e descarte. Alice escolhe um segurança aliado que esteja em alcance longo. O dispositivo explode, matando o segurança instantaneamente e causando 6d6 pontos de dano de perfuração em todos os seres em um raio de 6m (Reflexos DT 15 reduz à metade).

ALICE COMO ALIADA

A diretora de algumas instalações da Panacea é uma mestra estrategista, capaz de analisar cenários complexos em questão de segundos e coordenar seus aliados com precisão cirúrgica.

Bônus. Você recebe +20 em Diplomacia e Tática.

Ainda é Útil. Uma vez por cena, quando está morrendo, você pode gastar 3 PE para ser estabilizado.



PANACEA COMO ALIADA?

A Panacea dificilmente se uniria aos sobreviventes de seus próprios experimentos ou a agentes da Ordem que insistem em se intrometer onde não foram chamados. Ainda assim, circunstâncias extremas podem levar a alianças improváveis — e, muitas vezes, interessantes. Quando tudo sai do controle, seja por uma falha de contenção ou por experimentos que escaparam de qualquer possibilidade de controle, rivalidades podem ser deixadas de lado. Afinal, uma verdade permanece: o inimigo do meu inimigo...



PANACEA
INDUSTRIES

KETAN ARJUNA

Chefe de segurança e Representante da sede Durgā

ORIGEM: Kathmandu, 

DATA DE NASCIMENTO: 29/05/1981

IDIOMAS: Inglês, Nepalês, Hindi e Bengali

TIPO SANGUÍNEO: O-

NÍVEL DE FUNCIONÁRIO: A



PERFIL PSICOLÓGICO: funcionalmente frio, pragmaticamente violento e resistente ao estresse, mesmo em condições extremas. Não foram registrados incidentes de insubordinação, idealismo ou empatia com outros funcionários e materiais de pesquisa.

DIAGNÓSTICO: apto para promoção.

COMENTÁRIO EQUIPE DE TECNOLOGIA: precisa parar de usar a prótese como uma arma e principalmente como escudo. Isso é caro demais pra ele ficar sendo irresponsável assim. Um dia ele ainda vai se ferrar feio com isso.

HISTÓRICO DO FUNCIONÁRIO

Incidente Everest

No dia 27 de março de 2001, antes de ser recrutado pela **Panacea Industries™**, Ketan Arjuna participou de uma expedição recreativa ao Monte Everest ao lado de [REDACTED] - atleta de renome em seu país de origem e de outros oito participantes. Ketan agia como um guarda-costas particular de [REDACTED].

A jornada de aproximadamente dois meses ocorreu sem incidentes relevantes até a semana final da expedição. Como é comum em ascensões ao Monte Everest, a equipe permaneceu acampada por vários dias aguardando uma abertura climática favorável para a tentativa de subida ao pico principal.

Às 03:59 do dia 24 de maio de 2001, a equipe iniciou a ascensão final em direção ao pico do Monte Everest. De acordo com os relatos de Ketan, a subida ocorreu sem incidentes significativos durante as primeiras horas, com exceção da desistência de dois participantes que optaram por retornar ao acampamento avançado devido ao desgaste físico e às condições extremas de altitude.

Às 12:53, a equipe alcançou o pico do Monte Everest. Os integrantes permaneceram poucos minutos no local, onde adicionaram mais uma bandeira à extensa coleção deixada por expedicionários no topo da montanha.

Em algum momento durante o período de descida, a equipe de Ketan alega ter participado de um encontro com um espécime de alto interesse da **Panacea Industries™**. A seguir encontra-se uma transcrição traduzida do depoimento fornecido por Ketan Arjuna após seu resgate:

Ketan: [inaudível]

Dr. Edward: O quê?

K: Eu preciso falar isso de novo?

E: Sim, é parte do procedimento. Quanto mais cedo acabarmos aqui, mais cedo você poderá voltar para o seu país.

K: Tá [suspiro], a gente tava descendo. Devia ter passado... umas duas horas desde que chegamos no pico. O filho do [REDACTED] não parava de encher o saco.

K: Eu nem devia ter ido nesse trabalho...

E: E o que aconteceu?

K: Antes da nevasca...

K: Veio um som. Era tipo um rugido.

E: E tinha algo de diferente nesse rugido, não é?

K: [inaudível]

E: Você precisa falar mais alto.

K: Eu não sei nem descrever. Era como se tivesse, sei lá, distorcido?

[pausa]

K: Invertido. Acho que era tipo um rugido invertido.

E: Você consegue elaborar?

K: Uhm...

[pausa]

K: Não.

[sons de anotação]

E: E então...?

K: E aí veio a nevasca.

E: Algo que diferencie essa nevasca de uma tempestade normal?

[sons de papel]

E: Senhor Arjuna?

K: O quê? Ah... eu não sei. Não sou especialista em clima.

K: Ouvi um dos outros falando antes que o tempo podia mudar de repente na volta.

K: Mas tinha uma coisa no meio dela.

K: Uma figura borrada, eu não sei dizer.

K: Acho que eu tinha apagado por um tempo.

K: Choque? Não sei. Não imaginava que podia ficar ainda mais frio do que já era.

E: Uhum.

K: Quando eu vi, o [REDACTED] tava no chão...

[pausa de trinta segundos]

K: Partido ao meio. Tentando segurar o meu...

[pausa]

K: Braço.

K: Eu empurrei ele, não sei o que ele esperava que eu fizesse.

E: E como você saiu de lá?

K: Eu só corri.

E: Não havia aquela figura no caminho?

K: Acho que sim.

E: Você correu na direção dela?

K: Eu acho que passei por ela, então, sim.

[sons de anotação]

K: Mas eu não cheguei a ver ela de perto, tava mais focado em olhar pro chão pra não escorregar.

K: A neve tava praticamente vermelha, preferia não pensar muito sobre isso.

E: Mais algum detalhe sobre aquela figura?

K: Eu já te falei que eu não... na verdade, junto das pegadas de todo mundo que tava correndo e tentando escapar.

K: Tinha umas pegadas muito maiores.

E: O quão maiores?

K: Tipo metade de um homem adulto.

E: Uhm... tá.

[sons de anotação]

K: Mesmo prestando atenção no chão, eu escorreguei, eu acho.

K: Devo ter ficado apagado por umas horas, já tava de noite, mas o frio e aquele rugido tinham sumido.

K: Meu corpo todo queimava com a dor, eu olhei pro lado e vi que meu braço tava esmagado.

K: Debaixo de uma pedra.

K: Ouvi o helicóptero, sabia que não passaria daquela noite.

[pausa de um minuto]

K: Na minha mochila, eu tinha um sinalizador.

K: Mas vocês não iam me ver se eu usasse lá.

K: Eu peguei a machadinha de escalada e...

[pausa de um minuto]

E: Senhor Arjuna, você estaria interessado em-

FIM DE TRANSCRIÇÃO

Ketan Arjuna foi contratado pela **Panacea Industries™**, como um funcionário de nível C para a sede Hygieia.

Contenção (2001-2005)

Responsável pela escolta, contenção e alocação de funcionários de Nível D para seus respectivos procedimentos de teste.

Encarregado pelos serviços de vigilância e contenção de espécimes anômalos mantidos sob custódia.

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED].
Promovido ao cargo de funcionário de Nível B após sua atuação durante o incidente de quebra de contenção do indivíduo "B-66", ocasião em que também recebeu uma prótese mecânica funcional fornecida pela **Panacea Industries™**.

Captura de Indivíduos Anômalos (2005-2013)

Como parte da equipe de captura ε-466, participou das seguintes expedições:

Captura de produto "Mimic"

[REDACTED]

Captura de produto "Flora"

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Relatório da expedição perdido

[REDACTED]

Captura de produto "T-66"

Captura de produtos "Mummy"

[REDACTED]

Único sobrevivente

Por conta de seu desempenho fenomenal, principalmente no caso [REDACTED], foi promovido ao cargo de funcionário de Nível A e designado ao título de chefe de segurança.

Por recomendação de J. E. Clarkson, Ketan Arjuna foi escolhido e transferido para a sede Durgã como diretor da nova base.

PRÓXIMOS HISTÓRICOS
REQUEREM NÍVEL DE ACESSO A
OU SUPERIOR NA SEDE DURGÃ



KETAN ARJUNA

PESSOA • MÉDIO • VD 100

SENTIDOS Percepção 2 $\text{d}20+5$ | Iniciativa 4 $\text{d}20+10$

DEFESA 20

Fortitude 2 $\text{d}20+5$ | **Reflexos** 4 $\text{d}20+10$ | **Vontade** 2 $\text{d}20+5$

PV 90 | Machucado 45

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 4	INT 2	VIG 1
FOR 3	PRE 2	

PERÍCIAS Atletismo 3 $\text{d}20+10$, Intimidação 2 $\text{d}20+10$, Tática 2 $\text{d}20+10$, Tecnologia 2 $\text{d}20+10$

ARMADO E PREPARADO

Ketan tem uma ação padrão adicional por rodada. Além disso, quando faz um ataque usando uma arma, causa +1 dado de dano extra do mesmo tipo.

PRÓTESE ROBÓTICA

Ketan possui uma avançada prótese tecnológica desenvolvida pela Panacea. Ela é integrada ao seu estilo de combate e equipada com diversos recursos ofensivos e defensivos. A prótese pode ser alvo de ataques separadamente (Defesa 25, RD 5 e 45 PV). Caso seja destruída, Ketan perde acesso à sua ação padrão adicional e às ações Punho de Aço, Reparo na Hora, Atirar e Fatiar e Defesa Improvisada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

REVÓLVER À distância ☉ CURTO

Teste 4 $\text{d}20+10$, crítico x3

Dano 3d6+10 balístico

PADRÃO ♦ AGREDIR

MACHADINHA Corpo a corpo

Teste 3 $\text{d}20+10$, crítico x3

Dano 2d6+10 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

PUNHALADA Corpo a corpo

Teste 3 $\text{d}20+10$, crítico x3

Dano 2d4+10 perfuração

PADRÃO ♦ AGREDIR

PUNHO DE AÇO Corpo a corpo

Teste 3 $\text{d}20+10$, crítico 18

Dano 2d10+10 impacto mais 2d4 eletricidade

REAÇÃO ♦ ATIRAR E FATIAR

Quando acerta um ataque corpo a corpo contra um alvo que já tenha sido atingido por um de seus ataques à distância nesta rodada, Ketan aproveita a abertura criada pelo disparo, fazendo com que o ataque corpo a corpo cause +1 dado de dano extra do mesmo tipo.

REAÇÃO ♦ COICE

Ao atacar com seu Punho de Aço, a prótese de Ketan sofre metade do dano que ele causar.

REAÇÃO ♦ DEFESA IMPROVISADA

Uma vez por rodada, quando for atingido por um ataque, Ketan pode interpor sua prótese entre si e o golpe. A prótese sofre todo o dano no lugar de Ketan. Se a prótese for destruída por esse ataque, Ketan sofre 2d10 pontos de dano de eletricidade.

PADRÃO ♦ REPARO NA HORA

Com ferramentas improvisadas e ajustes rápidos, Ketan realiza reparos emergenciais em sua prótese, recuperando 10 PV dela.

KETAN COMO ALIADO

Sendo o Chefe de Segurança da Panacea, Ketan é apto para qualquer tipo de combate, seja corpo a corpo ou à distância.

Bônus. Sempre que causar dano, você causa +2d4 pontos de dano extra de um tipo a sua escolha (entre balístico, corte, impacto e perfuração).

Fornecimento Secreto. Uma vez por missão, como uma ação de interlúdio, você pode gastar 3 PE para receber uma arma, que não seja amaldiçoada, de até categoria II. Se precisar, também recebe munição da arma suficiente para duas cenas.



PANACEA
INDUSTRIES



LAILA VERDANTE

Parapsicóloga Sênior

NOME: Laila Verdante

ORIGEM: Joinville, 

DATA DE NASCIMENTO: 02/01/1994

IDIOMAS: Português, Alemão, Inglês, Espanhol

TIPO SANGÜÍNEO: A-

NÍVEL DE ACESSO: B



PERFIL PSICOLÓGICO: - não se aplica¹.

DIAGNÓSTICO: após testes conduzidos em conformidade com o manual - e verificados por setores externos - a paciente está de acordo com o padrão psicológico exigido pela empresa.

¹o Teste de Maslow, assim como todos outros de perfilamento psicodidático são administrados pela própria Dr^a Verdante.

Este relatório foi revisado e aprovado pelo Conselho.

Para evitar burocracias e especulações desnecessárias sobre minha família resolvi eu mesma redigir este relatório.

Eu nasci em dois de janeiro de 1994 no município de Joinville, Santa Catarina. Como todos já sabem, meu pai atua como conselheiro em uma das maiores corporações farmacêuticas do planeta, a **Panacea Industries™**, para a qual hoje tenho orgulho de trabalhar.

Meus pais, **Genésio** e Rosemary, se conheceram num retiro profissional na Ásia. Meu pai estava lá para um seminário sobre distribuição de produtos durante estia-gens, e minha mãe fazia parte da staff do evento. Ela só tinha 16 anos. Segundo ele conta, minha mãe pediu ajuda para identificar qual era a porta do banheiro feminino, dados os estranhos caracteres a sua frente. Quando seu inglês esculachado revelou que ela também era brasileira, os dois caíram na risada.

Em 1986, quando o casal ainda planejava sua vida juntos, meu avô, **Genésio Verdante Sr.**, anunciou que passaria a empresa que leva seu nome a seus filhos. Logo depois que o **Grupo Verdante®** adquiriu parte da **Panacea Industries™**, meus pais realizaram uma linda cerimônia de casamento na nossa sede na Grã-Bretanha. Minha mãe engravidou de mim no outono de 1993.

Fui criada dentro do ambiente da empresa, entre experimentos e relatórios. Me acostumei a nunca criar raízes. Viajávamos o tempo todo. O som que mais associo com minha infância é o aviso de "atar cintos" do avião. Minha mãe tinha uma mania estranha de me fazer viajar no seu colo - sob um abraço um pouco apertado demais pro meu gosto.

Iniciando uma tradição que se mantém até hoje na cultura da **Panacea Industries™**, fui educada dentro da corporação. Nosso **Centro Educacional**, no Condado de Calhoun, nos Estados Unidos, emprega profissionais de todo planeta, a fim de manter os filhos dos funcionários por dentro dos avanços médicos e farmacológicos pela qual nossa empresa é conhecida.

A adaptação lá foi difícil, eu admito. Foi a primeira vez que fiquei tanto tempo afastado de minha mãe e tanto o idioma quanto a convivência com as outras crianças me traziam doses regulares de ansiedade. Para superar isso, recorri aos excelentes especialistas comportamentais da **Panacea Industries™**, que me ensinaram técnicas de respiração e auto-hipnose que utilizo até hoje. Entre eles, gostaria de destacar a companhia do excelentíssimo **Dr. Carlos Augusto Neruda** que, em meio a tantas realizações acadêmicas que viria a conquistar, posso me gabar de ter tido como tutor. Ainda sinto sua falta.

Hoje entendo o estresse que minha temporada no exterior causou aos meus pais, especialmente à mamãe. Acredito que, dentro dos parâmetros estabelecidos pela psicanálise, ela passou a sofrer do que Bolwby chamava de ansiedade de separação. Por diversas vezes, fui informada que minha mãe havia contatado a instituição a fim de se comunicar comigo, mas, obviamente, segundo o manual interno da empresa, isso se fazia inviável. No meu aniversário de nove anos, no entanto, o Conselho entrevistou e autorizou que ela me enviasse um presente - um unicórnio preto de pelúcia que tenho ainda hoje como um de meus bens mais preciosos.

Meus anos no **Centro Educacional Panacea** foram extremamente formativos para mim. Me considerava uma boa aluna e costumava exercer a função de representante de classe perante meus colegas menos aplicados. Uma noite, lembro de ouvir um burburinho no corredor dos dormitórios e encontrar um menino acorado no chão, maravilhado com um pequeno experimento do laboratório que havia escapado. Ele me implorou que mantivesse aquilo como segredo, mas eu conseguia ver como a criatura estava sofrendo e dei fim nela com a sola de minhas botas.

Após concluir o Módulo de Ensino Elementar nos EUA, fui indicada (mais uma vez, obrigada Dr. Neruda) como assistente de laboratório do Dr. Vladimir Zurita na **Estação Sumé**. Aprender sobre o comportamento das estranhas criaturas da Floresta Amazônica me trouxe uma nova perspectiva sobre o papel da ciência no mundo moderno. Por mais complexa e evoluída que fosse nossa rede neurolinguística, nada se comparava ao sofisticado dom congênito de qualquer um daqueles seres. Instinto. Se fôssemos capazes de implementar tal sistema no cérebro humano só Deus sabe o potencial que seríamos capazes de alcançar.

Em 2015, quando havia completado 21 anos de idade, papai e eu ajudamos a fundar o **Instituto de Parapsicologia da Panacea**, destinado a estudar o comportamento errático de nossos produtos e aplicar nossas descobertas tanto aos funcionários da **Panacea Industries™** quanto aos nossos consumidores. Podem me acusar de arrogância, mas realmente creio que os avanços psicossociais atingidos em nossos laboratórios podem mudar a maneira como o ser humano entende o inexplicável. Por exemplo, lembro de, logo nos primeiros anos do Instituto, me debruçar sobre um exótico produto denominado pela equipe de "Mimic". Como muitos de seus semelhantes, aquilo portava reminiscências da forma humana que um dia possuiu e parecia emular com distinta fidelidade as expressões e reações emocionais da equipe. Tentei ao máximo me distanciar da temida "projeção" da qual Freud alertava, mas, após meses em cima da cobaia, encontramos uma maneira de estabelecer comunicação humildemente avançadas, discutindo tópicos como filosofia e hábitos do cotidiano. A certa altura recordei de ouvi-lo perguntar: "Qual é meu propósito?". O projeto foi descontinuado logo em seguida.

Numa nota pessoal, esta não foi uma época particularmente grata para minha família. Mamãe vinha apresentando sintomas comportamentais incondizentes com sua tenra idade há alguns anos e, após um acidente doméstico, papai decidiu que talvez fosse melhor que tivesse acompanhamento profissional. Graças aos esforços do Conselho e de toda família Verdante, fico tranquila em saber que ela está sendo cuidada em uma das melhores clínicas particulares do planeta. Amo você, mamãe.

Retornando ao meu trabalho no instituto, eu e minha equipe passamos da compreensão dos produtos encubados nos laboratórios da **Panacea Industries™** para usos práticos que ajudassem os setores de manufatura da empresa no desenvolvimento de nossos fármacos. Para isso, desenvolvi aquilo que chamamos de **Projeto Roseta** - um guia universal para compreender diferentes tipos de cobaia capturadas pela nossa equipe de campo e extrair delas as particularidades que necessitamos para a ampliação da marca e o trabalho acadêmico que tanto diferencia a Panacea no mercado farmacêutico. Tenho fé que o conhecimento adquirido pelo Projeto Roseta pode um dia encurtar a distância entre nossos pesquisadores e os enigmáticos produtos mantidos em nossos laboratórios.

A partir disso, gostaria de partilhar a notícia de que eu e meu querido noivo estamos esperando um filho! A notícia foi muito bem recebida por meus colegas e, principalmente, por meu pai, que sempre sonhou em ser avô. Conciliar a vida profissional com o papel de mãe promete ser um desafio, ainda mais agora que a idade avançada de papai exige um papel cada vez maior de mim dentro da empresa, mas não tenho dúvida que vou honrar o sobrenome Verdante e pavimentar um próspero caminho para o futuro.

LAILA VERDANTE

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 4²⁰+10 | Iniciativa 2²⁰+5

DEFESA 19

Fortitude 20 | **Reflexos** 2²⁰+5 | **Vontade** 4²⁰+10

PV 70 | Machucado 35

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2	INT 3	VIG 1
FOR 1	PRE 4	

PERÍCIAS Enganação 4²⁰+10, Furtividade 2²⁰+10, Intuição 4²⁰+10, Ocultismo 3²⁰+10, Tecnologia 3²⁰+10

ARRUINAR MENTES

Laila sabe muito bem como aproveitar a fragilidade da psique humana. Seres que estejam sofrendo uma ou mais condições mentais são consideradas com vulnerabilidade ao dano de Conhecimento causado pelos rituais de Laila.

RITUAIS (DT 22)

Laila pode conjurar os rituais a seguir sem gastar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

ARREMESSO DE AGULHA À distância ✧ CURTO x2

Teste 2²⁰+10

Dano 1d4+5 Perfuração

REAÇÃO ✧ SEDAR

As agulhas de Laila são cobertas por uma droga sedativa que facilita seu trabalho de entrar e entender a mente dos outros, seja por meio da psicologia ou de seus rituais. Seres atingidos por seu arremesso de agulha ficam esmorecidos até o fim da cena (Fortitude DT 22 muda para frustrado).

PADRÃO ♦ RITUAL

Aurora da Verdade **CONHECIMENTO 2**

Até o fim da cena, Laila cria um raio de 3m onde nenhum ser pode obter camuflagem ou ficar invisível. Além disso, nenhum ser dentro da área pode mentir (Vontade anula esse efeito).

PADRÃO ♦ RITUAL

Enfeitiçar Discente **CONHECIMENTO 1**

Laila dá uma sugestão aceitável de uma ação que uma pessoa em alcance curto deve realizar (Vontade anula). Em um combate, esse ritual pode não ser muito útil, mas ainda existem sugestões plausíveis. Por exemplo, que o alvo ataque a conjuradora por último ou se não tiver mais opções.

PADRÃO ♦ RITUAL

Invadir Mente **CONHECIMENTO 2**

Laila contamina a mente de um ser em alcance médio com o Conhecimento proibido do Outro Lado, inexistindo parte de seu cérebro. O alvo sofre 6d6 pontos de dano de Conhecimento e fica atordoado (Vontade reduz à metade e evita a condição). Um mesmo alvo só pode ficar atordoado por este ritual uma vez por cena.

PADRÃO ♦ RITUAL

Hesitação Forçada Discente **CONHECIMENTO 1**

Laila fortifica dúvidas internas na mente de 1 ser em alcance curto. O alvo precisa fazer um teste de resistência de Vontade no início de cada um de seus turnos. Se falhar, ele se sente incapaz de fazer qualquer ação hostil contra Laila e precisa rolar novamente o maior dado de qualquer teste, aceitando o novo valor. O efeito do ritual só se dissipa caso o alvo passe no teste de resistência duas vezes seguidas ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro.

LAILA COMO ALIADA

Laila possui um vasto conhecimento acerca da psique humana e de como o paranormal a afeta.

Bônus. Você recebe resistência a dano mental 2.

Ajuda Especializada. Uma vez por dia, você pode gastar 3 PE para fazer um teste de Vontade usando o Ocultismo (4²⁰+10) de Laila, em vez de sua própria perícia.



DR. NERUDA

Pesquisador Paranormal

NOME: Carlos Augusto Neruda

ORIGEM: Valparaíso, 

DATA DE NASCIMENTO: 1967

IDIOMAS: Espanhol, Português, Inglês

TIPO SANGUÍNEO: A+

NÍVEL DE ACESSO: C



PERFIL PSICOLÓGICO: altamente volátil. Varia de momentos de grande profissionalismo a de emoção exacerbada. Tem dificuldade em seguir regras.

DIAGNÓSTICO: possível demissão de cargo.

- Documentos resgatando detalhes da infância e juventude de **Carlos Augusto Neruda** no Chile são difíceis de obter, já que boa parte dos registros legais desta era foi destruída durante a Ditadura do General Pinochet. Entrevistas com o paciente e formulários também não foram capazes de elucidar muito sobre o assunto. Sabe-se, no entanto, que o Dr. Neruda nasceu em 1967, filho de um diplomata e uma dona de casa. Aos doze anos de idade, foi enviado para um colégio militar em Santiago onde se tornou presidente do Conselho de Ciências.

Em um discurso dado para a classe de 2003 da Academia Chinesa de Ciências, Neruda falou com afeição deste período: ***“Entender ciência é entender a vida. Suas mudanças, intempéries e imprevisibilidades. Quando finalmente vi os efeitos de um átomo no microscópio tudo na minha vida ganhou a vasta relatividade de que falava Einstein. Meus colegas, amores, minha cidade natal... tudo se tornou ao mesmo tempo tão pequeno e tão imenso...”***

Em 1986, Neruda recebeu uma bolsa de estudos na **Universidade de Madri** onde ampliou seus estudos da física e química a literatura, poesia e história, traçando paralelos que colocavam Isaac Newton e Boris Fausto lado a lado. Seu promissor trabalho acadêmico começou com uma dissertação sobre as cabalísticas propriedades do astatínio, um elemento tão raro e instável que seus efeitos são quase teóricos. O texto em parte lê:

“Ao me debruçar por meses em testes sobre o astatínio (AS-85) sentia que cada momento estava mais próximo e mais distante dele, um sentimento tão paradoxal que encheria cem sonetos. [...] ao contemplar sua forma oculta não consegui deixar meus sonhos mais lisérgicos de fora do laboratório: e se houvesse algo no astatínio (AS-85) que a ciência convencional não fosse capaz de explicar. E se, deixando a

objetividade e moralismo da ciência clássica, fôssemos capazes de o estudar em reinos além da física e da química? E se esses campos nunca nos trouxerem as respostas que buscamos?"

Mantendo passo com o que vínhamos notando desde sua infância, existem poucos registros de sua vida pessoal enquanto estudante universitário. Em 1988 sabe-se que atendeu um congresso na Universidade Nacional de Bangladesh e, no mesmo ano, publicou o controverso "Abiogénesis: El lado oculto de la ciencia". O trabalho foi rejeitado pela reitoria de ciências da universidade por "brechas no referencial teórico" e "ceticismo científico".

Em 1990, Neruda iniciou um doutorado em "Química Teórica" na **British Academy of Science**. Em entrevista ao jornal estudantil, o pesquisador ressaltou a importância da paixão e curiosidade no dever do cientista: *"Não consigo ver meu trabalho com cinismo. Toda vez que manipulo fórmulas dou de cara com um mundo invisível, intocado pela realidade humana. Nunca usei alucinógenas e não aconselho a nenhum de meus colegas, mas certas noites me pergunto o que seria capaz de fazer para entrar na mente de um elétron."*

Em um circuito de palestras em Londres em 1991, Neruda conheceu o professor **Tatsuo Nakamura**, um dos fundadores da **Panacea Industries™**. A amizade e duradoura parceria de Nakamura e do jovem químico teórico é amplamente retratada na autobiografia "TATSUO: uma vida pela ciência"(2018). É assim que Nakamura o descreve no livro: *"Sua energia não podia ser contida em um tubo de ensaio. Toda vez que baforava seus cigarros baratos, uma nova ideia surgia. Éramos ambos solteiros e com muito mais energia do que dispomos hoje, comprometidos apenas com a ciência e a ganância por desvendar o desconhecido. Aquele verão nos Alpes ao seu lado foi tão excitante quanto meus primeiros anos em Oxford"*.

Depois de concluir seu doutorado e PHD em bioquímica experimental, Neruda passou por alguns laboratórios europeus até ingressar como chefe de departamento na **Panacea Industries™** em outubro de 1995.

Ao que consta nos memorandos internos da época, o primeiro contato de Neruda com nossos produtos foi impactante. Nos seus primeiros Testes de Maslow executados nele, o pesquisador pontuou alto em "delírio" e "confusão moral". Dr^a Shelly-Moore incluiu no relatório observações como "parece ter compensado o choque da descoberta do anormal com intenso fascínio".

Seus beligerantes primeiros trabalhos dentro da empresa englobam uma variedade de tópicos tão diversa como reestruturação de substâncias neurológicas, extensos testes em produtos experimentais e análises forenses de materiais obtidos em escavações.

Em agosto de 2000, Neruda pediu transferência para a **Estação Wohpe**, onde colaborou com a Dr^a Mary Alice Herring no desenvolvimento de um poderoso antitêrmico, hoje conhecido como netaneidol. Durante o inverno estadunidense o pesquisador passou sua primeira temporada no recém-formado **Centro Educacional Panacea**, onde se tornou professor convidado e, mais tarde, diretor-chefe, ajudando a moldar as futuras mentes da empresa.

Em 2003, Neruda foi indicado ao **Prêmio Nobel de Química** pelo seu trabalho na descoberta das Zonas Vazias - áreas sem matéria que desafiam as leis da ciência. Seu trabalho acabou sendo considerado muito excêntrico e abstrato para a Academia Real Sueca.

Em 2004, ele pediu transferência para a **Estação Maximón**, onde ocupou a vaga de diretor de 2005 a 2010. Como diretor, ele foi responsável pela sintetização de mais de 27 produtos, incluindo material biológico hoje empregado em zonas de combate por todo o planeta.

Em 2007, o departamento de análise da estação Maximón passou a experimentar com um produto intitulado de NADA-1. Segundo os extensos relatórios de Neruda, NADA-1 foi obtido submetendo cobaias a longos períodos em espaços inócuos, semelhante ao seu trabalho na obtenção de Zonas Vazias. ***"O produto amorfo parece composto de um misto deste vazio elementar e fragmentos dourados com inscrições semelhantes às encontradas em produtos como o ESOPÓ e o ROPAVE-JERO. [...] o maior desafio deste reside em definir até onde termina o produto e inicia o espaço vazio."***

Em um relatório de abril de 2008, ele descreve o primeiro avanço no estudo do produto. ***"Assim que utilizamos a angústia da cobaia, fomos capazes de gerar uma forma humanoide ao NADA-1 dentro de seu cativeiro. É minha expectativa que, a partir de agora, sejamos capazes de avançar para os estudos sociológicos pedidos pela IPP."***

Em junho, Neruda descreve o desenvolvimento de sua relação com o NADA-1: ***"Ainda incapaz de reproduzir fala humana. No entanto, acredito que esteja tentando se comunicar comigo por meios não tão ortodoxos. Outra noite, juro tê-lo ouvido em meus sonhos. Suas palavras eram incongruentes e desconexas."***

Num relatório sem data, provavelmente escrito ao final do ano, a relação entre Neruda e o NADA-1 parece ter alcançado novos níveis: ***"Sua linguagem parece cada vez mais clara. Por vezes, consigo captar seu constante sibilar como frases crípticas em espanhol e latim. Tem buscado contato comigo e outros membros da equipe. Por vezes, tenho vontade de retirar a roupa protetora para executar testes mais diretos. Dr. Sánchez ainda é contra a ideia."***

Outro relatório, desta vez de março de 2009, relata a visita de um Conselheiro ao laboratório. ***"Apresentei os estudos sobre o NADA-1 a Tatsuo. A comunicação com o NADA-1 permanece rudimentar, mas significativa. Mostrei a ele minhas avaliações e até o poema que escrevi a ele. Sua reação me surpreendeu. Após seu retorno à Europa, fui reavaliado pelo IPP."***

Após intensas avaliações, Dr. Neruda retornou ao estudo do NADA-1 em julho daquele ano. Deste período ele escreve: ***"... está cada vez mais claro. Seu padrão vocal já aparece de maneira tão distinta nos aparelhos que quase consigo reconhecer sua voz. O NADA-1 não parece mais impressionado pelas cobaias animais. Requisitei mais três cobaias humanas para o laboratório."***

Em um de seus últimos relatórios, Neruda esmiúça os avanços do projeto. “Sigo a ver algo lá, na não-matéria que ele emana tão delicadamente. Suas palavras, seus símbolos... Milhares de ano de conhecimento dentro de uma forma tão frágil. Não me contive e o indaguei sobre as questões mais profundas da existência humana. A resposta estava lá dentro, ainda que eu não fosse capaz de compreender.”

Em 23 de setembro de 2010, Carlos Augusto Neruda foi encontrado morto dentro do laboratório de análises da Estação Maximón. Sua cobaia de testes, o NADA-1 não foi encontrado em parte alguma. A porta da área de contenção estava aberta.

O médico-legista deu sua causa de morte como parada cardíaca e foi incapaz de explicar o amarelamento de seus glóbulos oculares. Como ele não deixou família, o Conselho dos Onze decidiu realizar uma pequena cerimônia na sede da empresa em Hygeia. Ele foi enterrado em Zermatt, nos Alpes Suíços.

PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5
Iniciativa 20+5

DEFESA 14

Fortitude 20 | **Reflexos** 20+5
Vontade 20+5

PV 15 | Machucado 7

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2	INT 3	VIG 1
FOR 0	PRE 2	

PERÍCIAS Ciências 30+10, Intuição 20+5,
Medicina 30+10, Tecnologia 30+10

VENENO SÁDICO

Os venenos do Dr. Neruda são especificamente desenvolvidos para maximizar o sofrimento humano. Em seres machucados, seu veneno causa 1d4 pontos de dano mental tamanha a dor provocada pela substância. Esse dano ignora RD.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

SERINGA Corpo a corpo

Teste 20+5

Dano 1d4+5 perfuração

REAÇÃO ❖ VENENO NA SERINGA

Ao acertar um ser com sua seringa, o Dr. Neruda injeta uma poderosa substância tóxica em seu organismo. A vítima perde 2d4 PV, 1 vez por rodada, por 3 rodadas (Fortitude DT 15 muda para 1 rodada). Como todo bom desenvolvedor de venenos letais, Dr. Neruda mantém sempre consigo o antídoto para sua própria criação. Ele pode ser convencido a entregar a cura por meio de negociações ou outras ações que o levem a reconsiderar.

PADRÃO ❖ DOSE EXPERIMENTAL

Dr. Neruda arremessa um frasco contendo uma substância instável em alcance curto, afetando todos os seres em um raio de 6m, fazendo com que eles fiquem enjoados por 1 rodada e fracos até o fim da cena (Fortitude DT 15 evita). Um mesmo alvo só pode ficar enjoado por esta habilidade uma vez por cena.

DR. NERUDA COMO ALIADO

Dr. Neruda é um entre vários pesquisadores da Panacea, diferente da maioria, ele sabe muito bem o que faz lá. E adora o seu trabalho.

Bônus. Sempre que causar dano com um ataque, o alvo também perde 1d4 PV.

Imunologista. Como uma ação de interlúdio, você pode gastar 3 PE para reduzir o estágio de uma doença que esteja o afetando em 1.

RELATORIOS DE PROJETOS DA PANACEA INDUSTRIES™

AMOSTRAS LESH

Início dos testes: 10/04/80
Término: 30/06/85

Responsáveis:

Dr. Edward [REDACTED]

Dra. Jemma [REDACTED]

e Dr. [REDACTED]

ANÁLISE DA SUBSTÂNCIA LESH-01

*É intrigante
como indivíduos
encontrados
em regiões tão
distantes do
mundo produzem
essa mesma
substância.*

*Esses seres
estão relacionados?*

A substância catalogada como Lesh-01 é um semi-líquido gelatinoso de coloração escura. Sua composição demonstra similaridade com materiais observados em outros indivíduos.

Experimentos indicam que todas as amostras compartilham propriedades físico-químicas idênticas. O composto possui um alto grau de inflamabilidade e sofre um processo de petrificação temporária quando submetido [REDACTED].

A característica mais significativa é a sua capacidade de decomposição acelerada de matéria orgânica exposta ao agente, aparentemente convertendo a biomassa degradada em expansão volumétrica da própria substância.

*Então não derramem nos papéis, por favor.
Muito menos na pele de vocês.*

ANÁLISE DA SUBSTÂNCIA LESH-02

A amostra denominada Lesh-02 aparenta possuir origem orgânica em um estado avançado de decomposição. A estrutura do material demonstra semelhanças com madeira pertencente ao gênero *Salix* spp., hipótese compatível com o ambiente no qual o indivíduo "Leshen" foi inicialmente localizado.

A amostra apresenta estabilidade significativamente superior àquela observada em outros materiais orgânicos expostos ao Lesh-01. Sugerindo a existência de propriedades de resistência à ação corrosiva da substância principal.

PROPOSTA DO DR. EDWARD

Considerando a resistência apresentada por Lesh-02 ao processo de decomposição, propõe-se a investigação de possíveis aplicações biomédicas derivadas de seus componentes.

Caso seja viável isolar e sintetizar os fatores responsáveis por tal resistência, existe um potencial para o desenvolvimento de compostos destinados à desaceleração de processos do envelhecimento celular, algo excepcional para a humanidade e a Iniciativa Panacea!

EXPERIMENTO L#01

10/04/80

Amostra experimental produzida a partir do tritramento controlado do material Lesh-02 foi administrada por via oral à Cobaia L#01-1 (*Mus musculus*). mantida sob observação contínua em ambiente laboratorial controlado.

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO

15 minutos após administração:

O espécime não apresentou alterações relevantes.

30 minutos após administração:

Regurgitação espontânea contendo fluido viscoso de coloração marrom-escura, [REDACTED].

45 minutos após administração:

Imobilidade motora, seguida de acentuada insuficiência respiratória. Espasmos musculares e queda da atividade cardíaca.

1 hora após administração:

Óbito confirmado.

RELATÓRIO DE NECROPSIA

A análise pós-morte revelou degeneração severa e acelerada dos [REDACTED]. Os tecidos afetados [REDACTED] incompatíveis com o curto intervalo temporal do experimento.

Foi identificada a formação espontânea de substância similar ao Lesh-01 no interior da cavidade abdominal e ao redor dos tecidos degradados.

Observação Dr. Isaac - Provavelmente não isolamos completamente o Lesh-01 do Lesh 02. É melhor não testarmos em nada maior do que ratos por enquanto, não queremos repetir os erros do Dr. Serizawa.

INCIDENTE L#01

Aproximadamente 24 horas após a confirmação do óbito da cobaia 01, foi registrada [REDACTED] biologicamente morto. O indivíduo [REDACTED] passou a ser catalogado como (Lesh-03).

[REDACTED]. Felizmente, não foram registrados ferimentos graves entre os funcionários.

Sua estrutura corporal estava em um estado avançado de degeneração tecidual, embora ainda funcional do ponto de vista locomotor. Amostras indicam presença abundante do composto Lesh-01 distribuído ao longo da musculatura e cavidades internas.

O espécime foi neutralizado e [REDACTED], onde permanecerá sob observação contínua até autorização para novos procedimentos experimentais.

Caso outros indivíduos venham à óbito durante os experimentos, seus corpos DEVEM ser incinerados para evitar um episódio similar.

EXPERIMENTO L#039

27/01/85

A amostra experimental Lesh-18 foi sintetizada a partir da separação parcial dos componentes orgânicos presentes em Lesh-02 dos resíduos do composto Lesh-01.

O procedimento foi realizado por meio de [REDACTED] para à filtragem molecular de múltiplos estágios, utilizando membranas semipermeáveis desenvolvidas para retenção de partículas orgânicas de alta densidade. O material resultante foi submetido a [REDACTED] para neutralizar traços remanescentes do Lesh-01, aproveitando sua sensibilidade a [REDACTED]. Após o processo, a amostra obtida apresentou coloração acinzentada e uma consistência fibrosa.

Um creme pra pele gente, vocês podem só escrever isso.
A substância derivada foi incorporada a uma solução dermatológica semissólida de base lipídica neutra.

O composto foi diluído para 4.600 ppm e aplicado diariamente e diretamente sobre a epiderme de cinco espécimes de *Mus musculus*, identificados de Cobaia L#039-1 a Cobaia L#039-5.

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO

As cobaias da série experimental L#039 permaneceram sob observação contínua durante período de sete dias após a aplicação tópica do creme.

Cobaia L#039-01: Apresentou insuficiência respiratória leve nos primeiros dias, porém demonstrou adaptação gradual.

Cobaia L#039-02: Nenhuma alteração fisiológica ou comportamental relevante.

Cobaia [REDACTED]: O espécime [REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED].

[REDACTED] um
funcionário, [REDACTED]
[REDACTED] entre nós [REDACTED]

Cobaia L#039-05, [REDACTED].
[REDACTED]
[REDACTED] e tecidos musculares externos
foram obliterados, [REDACTED]
[REDACTED].
[REDACTED].

10/06/83

Cobaia L#039-04: Nenhuma alteração fisiológica ou comportamental relevante.

Cobaia L#039-05: Foi morta por Cobaia [REDACTED] e incinerada.

Foram extraídas amostras dos espécimes sobreviventes da série L#039 para avaliação histológica e análise de atividade celular.

Os exames revelaram redução significativa nos índices de degeneração celular normalmente associados ao envelhecimento biológico. Observou-se desaceleração considerável na deterioração dos tecidos.

Sei que ainda é cedo para comemorar, principalmente com o que aconteceu em uma das cobaias, mas finalmente alcançamos progresso real! Depois de 5 anos de pesquisa e tantas falhas, é a primeira vez que vemos efeitos consistentes sem degeneração imediata do hospedeiro.

Foi uma honra fazer parte deste projeto ao lado de vocês.

Só lamento que nossa iniciativa não continuará recebendo financiamento governamental. Espero que a transição para a administração privada não altere os objetivos da pesquisa.



EXPERIMENTO 87-1

17/02/85

Após a aquisição total da Iniciativa pela nova diretoria executiva da Panacea Industries™, a equipe de pesquisa recebeu instruções para acelerar o desenvolvimento do "produto" e iniciar preparações para testes em humanos.

O composto derivado da amostra Lesh-18 foi novamente sintetizado em forma de creme para aplicação em organismos humanos, dessa vez diluído para 210 ppm.

Isso é um absurdo! Tivemos avanços significativos, sim, mas ainda estamos longe de entender o comportamento da substância. No experimento anterior, uma das cobaias perdeu completamente o controle e até agora não conseguimos determinar a causa exata da reação. Vocês não esperam? Estão nos repetindo o passado e esperando resultados diferentes!

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO

Três indivíduos humanos selecionados pela diretoria, denominados de funcionários nível D, foram utilizados como cobaias experimentais, recebendo as identificações: CH #1, CH #2 e CH #3. O protocolo experimental foi estruturado para analisar os efeitos da exposição contínua ao composto em diferentes níveis de dosagem.

DESCRIÇÃO DO PROCEDIMENTO

CH #1 (aplicação realizada uma vez por semana): O paciente relatou fadiga extrema, além de irritação significativa na pele. Exames superficiais identificaram danos leves ao tecido.

As análises demonstraram sinais discretos de desaceleração do envelhecimento biológico, embora os efeitos observados permaneçam limitados e estatisticamente inconclusivos.

CH #2 (aplicação realizada uma vez a cada três dias): Durante os primeiros vinte e um dias de observação, a pele do paciente apresentou sinais evidentes de desaceleração do envelhecimento biológico. Após esse período, os efeitos observados sofreram uma reversão. As regiões expostas ao composto passaram a apresentar envelhecimento acelerado, acompanhado de ressecamento extremo, fragilidade vascular e degeneração celular acima dos padrões fisiológicos normais.

CH #3 (aplicação realizada uma vez a cada dia): SEM DADOS.

INCIDENTE 87-1

Vinte e cinco dias após o início da série experimental 87-1, foi registrado um incidente envolvendo o Dr. [REDACTED].

O pesquisador acessou sem autorização os setores de contenção e tentou interromper os testes humanos em andamento. Os indivíduos CH #2 e CH #3 foram removidos de suas zonas de observação.

CH #3 já apresentava estágio avançado de degradação biológica pelo composto Lesh-01. O indivíduo foi reclassificado para [REDACTED].

Durante a tentativa de relocação dos indivíduos removidos, [REDACTED] demonstrou comportamento agressivo, ocasionando na morte da Dra. Jemma [REDACTED], do indivíduo CH #3 e de mais 4 funcionários.

Equipes de recuperação da **Panacea Industries™** realizaram operação emergencial de contenção na instalação. O indivíduo foi posteriormente capturado e transferido para a nova sede da companhia, localizada na ilha de *Hygieia*. Qualquer incidente similar no futuro que produza indivíduos anômalos deve ser lidada da mesma maneira.

Dr. [REDACTED] foi formalmente destituído de suas funções científicas e reclassificado como funcionário Nível D, tornando-se propriedade experimental direta da **Panacea Industries™** sob os novos protocolos administrativos, como previsto na cláusula nº8 do contrato.

CONCLUSÃO EXPERIMENTO 87-29

30/06/85

A redução da densidade do composto derivado de Lesh-18 para 35 ppm, em conjunto da incorporação do estabilizador energético E-201 em concentração de 5 ppm, demonstrou resultados significativamente superiores aos observados nas formulações anteriores e sem causar indivíduos como os do incidente 87-25.

Os testes realizados indicam taxa estimada de sucesso efetivo de 99,7% para uma dosagem de duas vezes ao dia.

As análises celulares registraram desaceleração consistente do envelhecimento biológico sem ocorrência detectável de proliferação de Lesh-01 nos organismos expostos durante o período de observação. O produto está pronto para uso comercial.

ADENDO FINAL

Foi observado que o uso do produto pode resultar em hipersensibilidade extrema ao calor. Um produto capaz de mitigar esses efeitos já está em desenvolvimento e será disponibilizado separadamente.





PANACEA
INDUSTRIES

PROJETO APROVADO

PROJETO TITANOMAQUIA

Início dos testes: 28/11/2001
Fim dos testes: 13/03/2002

Responsáveis:
Dr. Cruzes-White

PROPOSTA

*São selvagens,
mas talvez dessa
banalidade
grotesca possa
surgir algo útil.*

Com base nas observações feitas por nossa equipe de contenção, nos setores mais obscuros do submundo criminoso, existem grupos de pessoas que capturam entidades anômalas e as usam em arenas clandestinas para entretenimento próprio. Elas são induzidas em combates contra outros indivíduos impossíveis ou contra seres humanos comuns.

Minha proposta é a utilização de indivíduos capturados como instrumentos de contenção para futuras operações envolvendo entidades de elevado nível de ameaça. Talvez seja possível condicioná-las ou induzir comportamentos agressivos contra organismos cuja neutralização por métodos convencionais se mostrou inviável.

CONFRONTO #01

Experimento 01-97 – 28/11/2001 15:34

Confronto entre duas entidades similares. Ambas originadas a partir de corpos humanos expostos por períodos prolongados a ambientes contaminados por névoa anômala. Apelidados de BZ-1 e BZ-2. Os espécimes apresentam elevados níveis de agressividade contra humanos e comportamento predatório.

Os dois indivíduos não demonstraram interesse algum em embarcar em um confronto direto, mesmo após sucessivas tentativas de indução comportamental realizadas pela equipe de observação. Ambos os indivíduos permaneceram em estado de alerta. A ausência de hostilidade imediata sugere a possibilidade de identificação entre entidades de mesma origem, mesmo que ambas não possuam capacidades oculares.

Incidente 01-97

Durante o processo de realocação para a zona de contenção, um dos espécimes BZ conseguiu escapar temporariamente da área de observação. O indivíduo atacou um funcionário de manutenção de sistemas não essenciais, causando múltiplos ferimentos graves antes que as equipes de resposta emergencial realizassem sua neutralização definitiva.



PROJETO TITANOMAQUIA

Início dos testes: 28/11/2001

Fim dos testes: 13/03/2002

Responsáveis: Dr. Cruzes-White

CONFRONTO #02

Experimento 01-98 – 30/11/2001 14:28

Confronto de “Leshen” contra BZ-1. No momento da introdução do espécime BZ-1 na área de contenção, o indivíduo Leshen permaneceu imóvel por aproximadamente quarenta segundos.

BZ-1 iniciou comportamento ofensivo primeiro, investindo diretamente contra o alvo. O impacto resultou em amputação total do braço esquerdo do espécime arbóreo, porém o membro removido permaneceu funcional após a separação do corpo principal.

Leshen respondeu perfurando a região torácica de BZ-1 utilizando o membro restante e expelindo grandes quantidades da substância Lesh-01 diretamente no interior da cavidade aberta. BZ-1 recuou imediatamente após o contato, apresentando espasmos intensos e comportamento desorientado enquanto se contorcia no solo.

A substância aparentava reagir de maneira agressiva contra o tecido do espécime. Partes da musculatura exposta começaram a sofrer liquefação acelerada. Após aproximadamente 30 segundos, os espasmos de BZ-1 cessaram.

Resultado do confronto: talvez seja possível a utilização da substância expelida por Leshen e outros seres similares para a utilização contra indivíduos do tipo BZ.

CONFRONTO #16

Experimento 02-21 – 05/03/2002 18:31

Depois de muitos pedidos, foi liberado a utilização de “Terminator” contra “Aracne”.

Não entendo tamanha ressalva com esses pedidos. Tomamos todas as contra-medidas necessárias e, no “pior” dos casos, livramos o mundo de 2 aberrações. Essa aranha fica mais poderosa a cada dia, precisamos achar uma maneira de frear esse crescimento se quisermos continuar contendo ela.





PROJETO TITANOMAQUIA

Início dos testes: 28/11/2001

Fim dos testes: 13/03/2002

Responsáveis: Dr. Cruzes-White

PREVISÃO

Como nada que fazemos contra Aracne parece adiantar, suponho que Terminator, no máximo, enfraqueça a aranha gigante o suficiente para uma análise mais completa do indivíduo. Como é o propósito desse projeto.

CONFRONTO

A transferência dos indivíduos exigiu um protocolo excepcional. Aracne foi removida de sua zona de contenção após ser atraída por um funcionário de nível D até uma cápsula cilíndrica especialmente projetada. Seu interior era revestido internamente com placas de chumbo e malhas de cobre energizada, concebidas para limitar sua atividade durante o transporte.

Às 18h31, o contêiner foi lançado de um helicóptero diretamente sobre a área de contenção de Terminator. Segundos depois, o teto móvel da instalação se fechou, isolando completamente a zona de testes.

O plano previa que Terminator fosse o primeiro a agir, já que a aranha costumava ser mais sutil. Não foi o que aconteceu.

Apenas vinte segundos após o impacto, o cilindro metálico se rompeu.¹ Liberando-se dos destroços, o indivíduo emergiu imediatamente e avançou em direção ao seu novo alvo.

Do outro lado da zona de contenção, Terminator permaneceu imóvel. Então, seu visor se iluminou. As luzes começaram a alternar freneticamente entre azul, ciano, rosa e roxo, seguindo um padrão desconhecido. A cada mudança de cor, sua postura se alterava de forma síncrona.

Aracne continuou avançando. Quando a distância entre ambos desapareceu, o visor fixou-se repentinamente em ciano. No mesmo instante, um poderoso pulso eletromagnético explodiu a partir do corpo de Terminator. Todas as câmeras da instalação foram desligadas.²

O pulso foi acompanhado pelo surgimento de uma barreira elétrica entre os dois indivíduos. Aracne foi violentamente repelida e arremessada contra uma das paredes da instalação. O impacto foi suficiente para deformar a primeira camada protetiva da contenção.

O visor mudou novamente. Rosa. O braço laminado de Terminator apontou para o alvo. Seu mecanismo interno começou a girar em alta velocidade enquanto uma energia da mesma coloração percorria toda a estrutura metálica.



PANACEA
INDUSTRIES

PROJETO TITANOMAQUIA

Início dos testes: 28/11/2001

Fim dos testes: 13/03/2002

Responsáveis: Dr. Cruzes-White

NOTAS 02-21 Um disparo foi efetuado. O feixe atingiu Aracne diretamente no cefalotórax. Nenhum dano visível foi observado.

Ainda assim, a criatura pareceu reagir com irritação. Movendo-se pelas paredes e pelo teto com velocidade assustadora, Aracne passou a circular a, agora, arena enquanto Terminator continuava disparando. Os projéteis energéticos erravam o alvo repetidamente, atravessando camadas de blindagem e comprometendo gradualmente a integridade da instalação.

Aranhas menores, catalogadas como Arac-2, começaram a surgir do corpo de Aracne principal. Dezenas das pequenas aranhas avançaram em enxame, escalando Terminator por todos os ângulos. Seus ataques incessantes acabaram danificando permanentemente o mecanismo responsável pelos disparos energéticos.³

Aproveitando a brecha, uma massa de teia escura e gelatinosa foi lançada contra o indivíduo mecânico, fazendo a aranha acreditar ter prendido parcialmente seus movimentos. Enquanto Terminator tentava se libertar, seu visor voltou a oscilar freneticamente. Dessa vez, a cor rosa não apareceu entre as sequências.

Aracne escalou até o teto da instalação e, então, ela se lançou. O impacto fez a estrutura inteira tremer.

Antes que um modo pudesse ser escolhido, Aracne o atingiu e afundou suas presas na região de seu pescoço. A mordida atravessou seu tecido "orgânico", mas também parece ter atingido cabos, circuitos e componentes internos. Faíscas explodiram para todas as direções.

Segundos depois, ambos os indivíduos foram engolidos pelas chamas. Mesmo envolvido pelo incêndio, Terminator continuou seu processo. As luzes de seu visor piscavam novamente. Azul.

Subitamente, seu braço avançou. O golpe atingiu o abdômen de Aracne com força devastadora. A criatura foi arrancada da própria teia e lançada contra outra parede da instalação. Desta vez, os danos eram evidentes. Fragmentos de sua carapaça gelatinosa estavam espalhados pelo chão, e parte de sua estrutura apresentava deformações severas.⁴

Sem hesitar, Terminator avançou. Diversas instâncias de Arac-2 foram esmagadas sob seus pés enquanto ele cruzava a arena em chamas. Quando alcançou Aracne, iniciou uma sequência ininterrupta de golpes energizados. Um. Dois. Quatro. Oito. As pancadas continuaram muito depois de qualquer resistência ter cessado. Terminator só interrompeu o ataque quando não restava mais um corpo para destruir. No lugar de Aracne, havia apenas a substância gelatinosa escura, Arac-1.⁵



PROJETO TITANOMAQUIA

Início dos testes: 28/11/2001

Fim dos testes: 13/03/2002

Responsáveis: Dr. Cruzes-White

NOTAS 02-21

¹Posteriormente, acreditou-se que Aracne explorou uma falha estrutural causada pela violência da queda.

²Os registros seguintes foram reconstruídos exclusivamente a partir dos relatos das testemunhas presentes na área de observação.

³Ainda não se sabe como Arac-2 conseguiu desabilitar por completo a capacidade de disparo de Terminator. Houveram diversas tentativas de destruir seus equipamentos, mas ele sempre se recuperava de alguma maneira.

⁴Não sabemos o que causou essa mudança. Algumas hipóteses são: a região do impacto era mais suscetível e era a causa de sua proteção, a força do impacto destruiu sua proteção, o fogo retirou sua proteção, ela ficou vulnerável durante a mordida.

⁵Entre os restos gelatinosos recuperados após o confronto, foram identificados diversos fragmentos de tecido humano parcialmente preservados. Inicialmente, acreditou-se que pertenciam ao funcionário nível D utilizado durante a transferência de Aracne. Entretanto, exames forenses posteriores descartaram essa possibilidade. A arcada dentária encontrada não correspondia aos registros do funcionário.

PROJETO ENCERRADO EM 13/03/2002



EXPERIMENTOS DE AMPLIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA

██████████, um atleta universitário da ██████████ memória dos e
Resultados inconclusivos e insatisfatórios. ██████████
██████████



PANACEA
INDUSTRIES

PROJETO TITANOMAQUIA

Início dos testes: 28/11/2001
Fim dos testes: 13/03/2002
Responsáveis: Dr. Cruzes-White

NOTA DO REPRESENTANTE

Os testes estão oficialmente encerrados. Indivíduos anômalos de alto valor tornaram-se recursos escassos demais para continuarem sendo desperdiçados em confrontos internos. Os resultados obtidos até o momento não justificam as perdas acumuladas, tampouco os custos associados à substituição dos ativos destruídos. Estou ciente da sua ideologia e dos argumentos que fundamentaram este projeto desde sua concepção. Ainda assim, devo lembrá-lo de que a Panacea não existe para satisfazer curiosidades pessoais, provar hipóteses filosóficas ou qualquer coisa dessa natureza.

Continuar com este programa compromete recursos valiosos sem oferecer retorno proporcional à organização. As forças-tarefa já suprem a demanda operacional com eficiência superior e menor custo monetário. Nem ouse nos enganar novamente que você se importa com o custo em vidas.

Os eventos ocorridos durante os últimos testes demonstraram que cada perda representa décadas de pesquisa, contenção e investimento descartadas em questão de minutos.

Não haverá novos participantes. Considere este projeto encerrado. E considere esta, Charles, a última advertência que receberá enquanto ainda ocupa seu cargo.

PROJETO REVISITADO EM 2022

Por Stefano P.
e Trakoll



AMEA CAS





EXPE RIMENT TALS

CIENTISTA DA PANACEA

Uma pessoa cujas habilidades únicas e inteligência notável foram corrompidas pela prática de experimentos antiéticos.

PESSOA • MÉDIA • VD 40

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 16

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5

Vontade 20+5

PV 20 | Machucado 10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 4

VIG 1

FOR 1

PRE 1

PERÍCIAS Ciências 40+10, Investigação 40+5, Medicina 40+5, Sobrevivência 40+5, Tecnologia 40+5

SERINGAS COM VENENOS Escolha um veneno de *OPRPG*, p. 293 ou desta edição (p. 77). Se acertar um ataque de injetar, o cientista envenena o alvo com o veneno escolhido.

SUBMISSÃO Se estiver presente no mesmo ambiente que um manda-chuva da Panacea, os seus testes recebem +5. O efeito termina se o manda-chuva sair de cena.

TRAJE DE PROTEÇÃO O cientista da Panacea utiliza traje hazmat de alta qualidade, projetado para resistir à perfurações. Fornece +10 em testes de resistência contra efeitos ambientais e infecções, além de resistência a dano químico e perfuração 10.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d4+5 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

INJETAR Corpo a corpo

Teste 20+5 | Veneno

MANDA-CHUVA DA PANACEA

Um executivo ou funcionário com cargo de gerência, fiel às Indústrias Panacea e disposto a sacrificar todos os seus subalternos pela empresa.

PESSOA • MÉDIA • VD 120

SENTIDOS Percepção 3²⁰+10 | Iniciativa 2²⁰

DEFESA 23

Fortitude 2²⁰+5 | **Reflexos** 2²⁰ | **Vontade** 3²⁰+10

PV 120 | Machucado 60

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2	INT 3	VIG 3
FOR 1	PRE 3	

PERÍCIAS Atualidades 3²⁰+5, Diplomacia 3²⁰+10, Enganação 3²⁰+10, Intimidação 3²⁰+10, Intuição 3²⁰+10, Ocultismo 3²⁰+5

NEGOCIADOR O manda-chuva sabe como lidar com pessoas, seus desejos e ambições. Quando faz um teste de perícia baseado em Presença, ele pode rolar novamente e ficar com o melhor resultado.

OBJETO DE PESQUISA O manda-chuva tem um item amaldiçoado determinado pelo mestre guardado consigo e sabe como usá-lo.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo

Teste 2²⁰+10 | Dano 1d6+5 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância ✱ CURTO x2

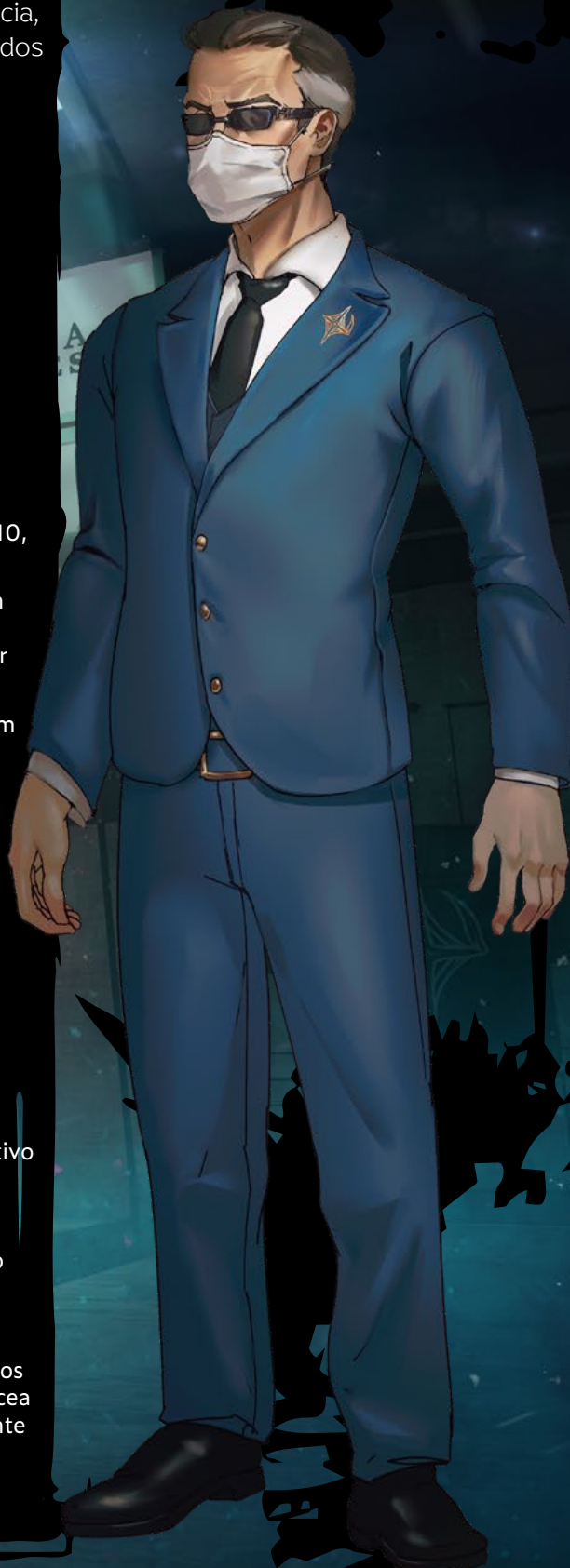
Teste 2²⁰+10, crítico 18 | Dano 2d12+10 balístico

REAÇÃO ♦ SOU MAIS IMPORTANTE

Uma vez por rodada, quando é alvo de um efeito negativo e há um subalterno seu na cena e em alcance médio, o manda-chuva consegue uma forma de destinar o efeito para o funcionário. Pode ser se jogando atrás do subalterno, dando ordens para protegê-lo ou uma ação similar.

PADRÃO ♦ CHAMAR REFORÇOS

Uma vez por cena, o manda-chuva pode chamar reforços das proximidades, trazendo 1d4+1 seguranças da Panacea para a cena. Os seguranças passam a agir imediatamente após o manda-chuva na ordem de iniciativa.



SEGURANÇA DA PANACEA

Um paramilitar muito bem pago, encarregado da força bruta contra criaturas fora de contenção e possíveis visitas indesejadas.

PESSOA • MÉDIA • VD 48

SENTIDOS Percepção 2²⁰ | Iniciativa 3²⁰+10

DEFESA 21

Fortitude 2²⁰+5 | **Reflexos** 3²⁰+5 | **Vontade** 2²⁰+5

PV 80 | Machucado 40

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3	INT 1	VIG 2
FOR 3	PRE 2	

PERÍCIAS Atletismo 3²⁰+10, Intimidação 2²⁰+5

BEM PAGO Se estiver presente no mesmo ambiente que um manda-chuva da Panacea, os seus testes recebem +5. O efeito termina se o manda-chuva sair de cena.

MUNIÇÃO NÃO LETAL O segurança é equipado com munições letais e não letais. A menos que receba a ordem de atirar para matar, sempre está usando munição não letal (balas de borracha ou dardos tranquilizantes).

OSSOS DO OFÍCIO O trabalho de segurança nas bases da Panacea exige alguma experiência prévia com o sobrenatural. Por causa disso, o segurança recebe +5 em testes de resistência contra efeitos paranormais (rituais, poderes paranormais e afins).

TRAJE DE CAMPO Os trajes vestidos por um segurança da Panacea são feitos para proteger contra ameaças paranormais. Ele fornece RD 5 e contém uma máscara de gás que fornece +10 em testes de Fortitude contra efeitos que dependam de respiração.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

Teste 3²⁰+10 | Dano 2d6+10 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância ✪ CURTO x2

Teste 3²⁰+10, crítico 18 | Dano 1d12+10 balístico

PADRÃO ♦ AGREDIR

SUBMETRALHADORA À distância ✪ CURTO x2

Teste 3d20+10, crítico 19/x3 | Dano 3d6+10 balístico

LIVRE ♦ AGARRAR

Se o segurança acertar um ataque de pancada, pode tentar agarrar o alvo (teste 3²⁰+10).

MOVIMENTO ♦ DERRUBAR

Se o segurança estiver agarrando um alvo, ele pode tentar derrubá-lo (teste 3²⁰+10). Independentemente de conseguir ou não, o segurança continua agarrando o alvo.

MOVIMENTO ♦ IMOBILIZAR

Se o segurança estiver agarrando um alvo caído, ele pode fazer uma manobra (teste 3²⁰+10) para imobilizá-lo. Independentemente de conseguir ou não, o segurança continua agarrando o alvo. Se o alvo for imobilizado, ele fica paralisado até ser solto do agarrão. Manter o alvo imobilizado deixa o segurança indefeso, mas ele pode soltar o alvo como reação para se livrar dessa condição.

PADRÃO ♦ ATORDOAMENTO

Uma vez por cena, o segurança arremessa uma granada *flashbang* em alcance curto. Seres em um raio de 6m a partir do ponto de impacto ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude DT 20 reduz para ofuscado e surdo por 1 rodada).

PADRÃO ♦ FRAGMENTAÇÃO

Uma vez por cena, o segurança arremessa uma granada de fragmentação em alcance curto. Seres em um raio de 6m a partir do ponto de impacto sofrem 8d6 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade).

PADRÃO ♦ GÁS LACRIMOGÊNIO

Uma vez por cena, o segurança arremessa uma granada de gás lacrimogêneo em alcance curto. Seres em um raio de 6m a partir do ponto de impacto sofrem 4d6 pontos de dano químico, ficam enjoados e asfixiados (*OPRPG*, p. 293). Após deixarem a área de efeito, continuam asfixiados por 1d4 rodadas e ainda ficam enjoados até o fim da cena (Fortitude DT 20 reduz o dano à metade e evita a condição enjoado).

PADRÃO ♦ INCENDIÁRIA

Uma vez por cena, o segurança arremessa uma granada incendiária em alcance curto. Seres em um raio de 6m a partir do ponto de impacto sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade e evita a condição em chamas).

PADRÃO ♦ RAJADAS

O segurança faz dois ataques com sua submetralhadora. Cada ataque sofre -20 no teste de ataque ($20+10$), mas causa 1 dado de dano adicional do mesmo tipo ($4d6+10$).

HIKIKOMORI

Hikikomori, nomeado à partir do termo japonês que categoriza pessoas em extremo isolamento social voluntário, é uma criatura humanoide originada do contato entre o vírus infecticídio e um humano solitário, cujo contato com a tecnologia e conversas virtuais é maior do que o contato humano presencial.

Seu corpo se contorce para dentro, se esconde atrás de aparelhos periféricos e se enrola em fios, como se tentasse se esconder dentro de um casulo de tecnologia. É solitário, mas extremamente agressivo.

Hikikomori



ENERGIA
CRIATURA • MÉDIO

VD 20

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 • 2d6 mental • NEX 25% é imune

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 16

Fortitude 20 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PV 35 | Machucado 17

RESISTÊNCIAS Energia 5

VULNERABILIDADES Conhecimento

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 1

VIG 1

FOR 1

PRE 1

CASULO VOLTÁICO Enquanto não estiver machucada, o hikikomori drena a energia dos eletrônicos que cobrem seu corpo, recebendo cura acelerada 5. Além disso, sempre que for alvo de um ataque corpo a corpo, projeta uma pequena onda elétrica contra o atacante, causando 2d4 pontos de dano de Energia. Enquanto estiver machucada, perde essa habilidade.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

DISPARO INFECTADO À distância ✧ CURTO

Teste 20+5 | Dano 2d12 eletricidade

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

ESBARRÃO INFECTADO Corpo a corpo

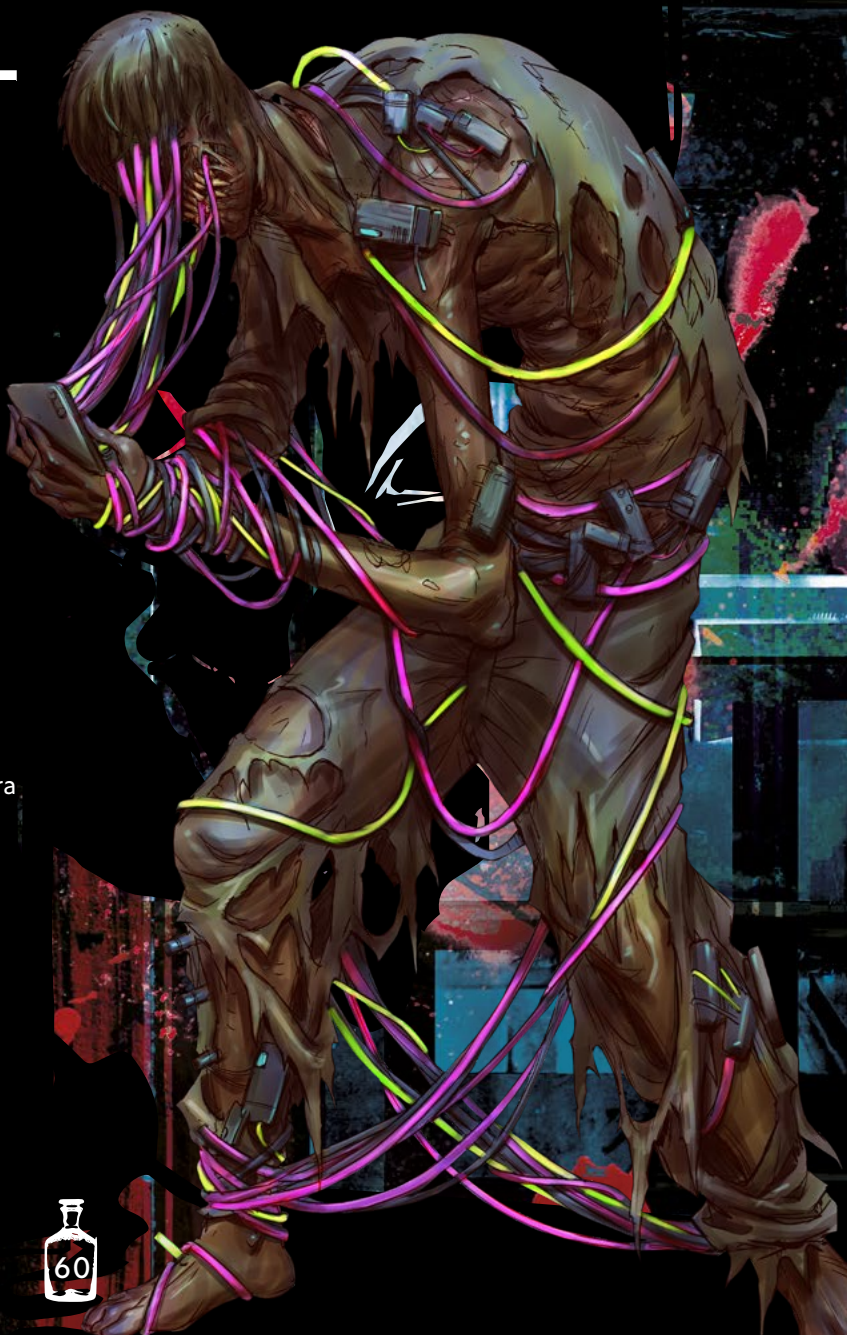
Teste 20+5 | Dano 2d12 eletricidade

LIVRE ♦ **INFECÇÃO**

Um ser que sofra dano do disparo ou do esbarrão é infectado pelo vírus do infecticídio (Fortitude DT 14 evita; veja *OPRPG*, p. 292). Um ser que passe no teste de resistência fica imune a essa doença até final da cena.

LIVRE ♦ **RICOCHETE**

Ao acertar um ataque de esbarrão, o hikikomori pode fazer uma ação de movimento para se deslocar.



MARCA-PASSO

Marca-passo surge da união do vírus infecticídio com uma ou mais pessoas que já possuíam previamente implantes tecnológicos ou qualquer tipo de biohacking em seu corpo, incluindo chips, placas de metal ou até mesmo marca-passos. O vírus deforma a tecnologia presente no corpo, expelindo pela carne e tornando-a exposta.

Marca-Passo



ENERGIA
CRIAURA • MÉDIO

VD 80

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 3d8 mental • NEX 40% é imune

SENTIDOS Percepção 2d20 | Iniciativa 3d20+10

DEFESA 23

Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20

PV 140 | Machucado 70

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3

INT 1

VIG 2

FOR 3

PRE 2

TRILHA DIGITAL O marca-passo consegue captar vibrações elétricas e do elemento de Energia em alcance extremo. Qualquer agente que carregue consigo algum aparelho eletrônico (celular, lanternas, relógio digital, escutas etc.) ou equipamento amaldiçoado com o elemento de Energia, é automaticamente percebido pelo marca-passo (não consegue pegá-lo desprevenido) e fica vulnerável contra a criatura até que se livre de todos os objetos.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

GOLPE INFECTADO Corpo a corpo x2

Teste 3d20+10 | Dano 2d12+5 impacto

REAÇÃO ♦ **FRENESI ELETRÔNICO**

Quando um ser em alcance curto do marca-passo usa um poder de Energia, ritual de Energia, equipamento eletrônico ou item amaldiçoado de Energia, o marca-passo entra em surto, se movendo até ficar adjacente ao ser. No fim do movimento extremamente veloz, ele causa uma explosão que causa 4d6+5 pontos de dano de Energia em todos os seres em um raio de 6m a partir dele (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade).

LIVRE ♦ INFECÇÃO DE EQUIPAMENTO

Um ser que sofra dano do golpe deve rolar 1d100. Se o resultado for 51 ou maior, um equipamento que o ser está carregando se torna um item amaldiçoado de Energia (o mestre determina o item e a maldição). Se o resultado for 50 ou menor, um equipamento que o ser está carregando (o mestre determina o item) é infectado pelo vírus do infecticídio. Qualquer ser que toque o item pode se contaminar (Fortitude DT 20 evita; veja *OPRPG*, p. 292). Um ser que passe no teste de resistência fica imune a essa doença até final da cena.

ESTÍMULO

O Estímulo é a manifestação espectral do vírus infecticídio que adquiriu autoconsciência fora de um hospedeiro. Ele se movimenta e pode se fragmentar através de diversos sinais digitais e analógicos como bluetooth, wifi, rádio e televisão, podendo percorrer rapidamente grandes distâncias se não for contido. Sua aparência é similar à uma forma errática poligonal cujas várias arestas parecem nunca encontrar a forma correta para criar uma esfera perfeita.

Estímulo



ENERGIA
CRIATURA • GRANDE

VD 320

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 8d10 • 9d6 mental • NEX 95% é imune

SENTIDOS

Percepção 5²⁰+20 | Iniciativa 5²⁰+20

DEFESA 50

Fortitude 4²⁰+15 | **Reflexos** 5²⁰+25 | **Vontade** 5²⁰+20

PV 800 | Machucado 400

IMUNIDADES Dano (exceto Conhecimento) e todas as condições

VULNERABILIDADES Conhecimento

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AGI 5

INT 5

VIG 4

FOR 0

PRE 5

COGITO ERGO SUM Um ser que falhe em um teste contra a presença perturbadora do Estímulo é automaticamente infectado pelo vírus infecticídio (veja *OPRPG*, p. 292). Além disso, qualquer ser que tocar no Estímulo também é infectado automaticamente.

AÇÕES

MOVIMENTO ♦ SEQUESTRAR SINAL

O Estímulo pode se teletransportar para qualquer espaço em alcance médio, desde que fique adjacente a um aparelho eletrônico.

PADRÃO ♦ GLITCH

O Estímulo desaparece e aparece, distorcendo

a percepção de realidade de todos os seres em um raio de 9m a partir dele. Os alvos devem fazer testes contra a presença perturbadora do Estímulo novamente.

PADRÃO ♦ RODAR SIMULAÇÃO

O Estímulo distorce a natureza física de um ser em alcance curto até o final da cena. O maior atributo do ser troca de lugar com o menor atributo (Vontade DT 8d10 evita). Essa troca afeta apenas testes.

COMPLETA ♦ IMERGIR

O Estímulo aprofunda sua infecção em um ser em alcance curto que está sob efeito do infecticídio. A doença no alvo avança automaticamente em 1 estágio e ele sofre 10d12 pontos de dano de Energia (Fortitude DT 8d10 reduz o dano à metade e evita o avanço da doença). Se morrer enquanto infectado, o ser se transforma no princípio de uma horda de infecticídio (*OPRPG*, p. 267).

COMPLETA ♦ SEQUESTRO DE ATENÇÃO

O Estímulo projeta em sua aparência disforme uma imagem hipnotizante para todos os seres infectados em um raio de 30m a partir dele. Um ser que falhe em um teste de Vontade (DT 35) deve gastar todas as ações durante o seu próximo turno para se mover em direção à criatura e tocá-la.

EXPERIMENTO SSABÁKA

Pouco se sabe sobre o experimento russo de codinome Ssabáka, envolvendo ossadas amaldiçoadas encontradas na Sibéria Ocidental. Organizações como a Ordo Realitas só tomaram conhecimento do caso quando uma transação econômica considerada ilegal colocou o projeto russo nas mãos das Indústrias Panacea.

Os poucos registros falam de uma criatura grotesca, descarnada, com ossos protuberantes, membros irregulares, força sobrenatural e cabeçorra dentada. Um predador paranormal cruel.

Experimento Ssabáka



MORTE SANGUE
CRATURA • MÉDIO

VD 180

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 28 • 6d6 MENTAL • NEX 60% é imune

SENTIDOS

Percepção 20+10 | Iniciativa 30+15

DEFESA 36

Fortitude 40+15 | Reflexos 30+15

Vontade 20+10

PV 360 | Machucado 180

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Energia

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AGI

3

INT

0

VIG

4

FOR

3

PRE

2

FUGITIVO DO TEMPO O experimento Ssabáka é imune a qualquer efeito negativo relacionado ao tempo, sejam naturais ou paranormais. Por exemplo, ele não sofre efeitos de envelhecimento causados por idade, *Decadência* ou *Paradoxo*.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

MORDIDA Corpo a corpo

Teste 30+20 | Dano 4d12+20 perfuração

GARRAS Corpo a corpo x2

Teste 30+20 | Dano 4d12+10 corte

LIVRE ♦ **MASTIGAR**

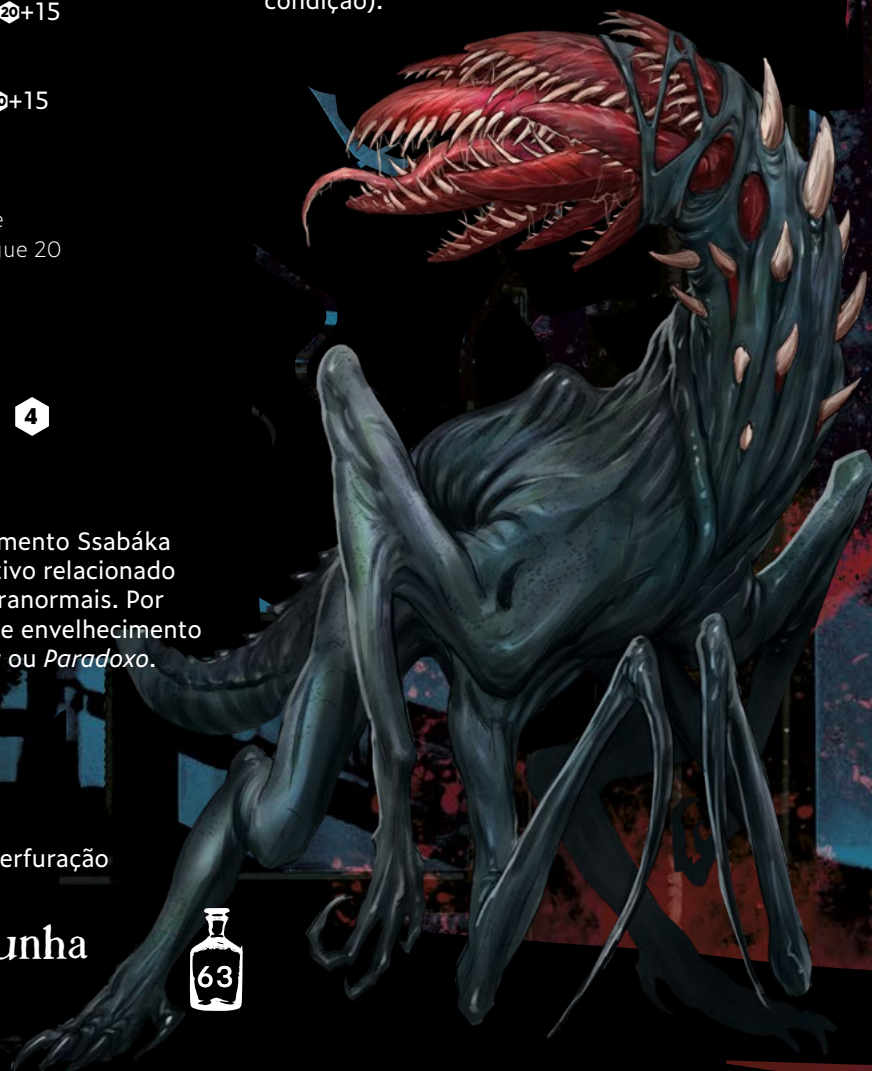
Se acertar um ataque com sua mordida em um alvo Grande ou menor, o experimento Ssabáka pode pressionar seus dentes contra sua vítima para agarrá-la (teste 30+20). Se conseguir, o alvo fica agarrado e se movimenta junto com a criatura durante o turno dela até se libertar. O experimento Ssabáka só pode mastigar um personagem por vez e liberta o que estiver preso em seus dentes caso faça outro ataque de mordida.

MOVIMENTO ♦ **SOFRIMENTO DURADOURO**

O experimento Ssabáka despeja uma quantidade grotesca de Lodo de Morte em um alvo agarrado, apodrecendo e cicatrizando os ferimentos do ser em uma tortura sobrenatural. O alvo recupera 3d8+3 PV atuais, mas perde 1d8+1 PV máximos permanentemente.

COMPLETA ♦ **GIRO DE CAUDA**

O experimento Ssabáka gira sua cauda, atingindo todos os seres adjacentes que sofrem 4d10+10 pontos de dano de impacto e ficam caídos (Reflexos DT 28 reduz à metade e evita condição).



Por Thales “Bif” Cunha
e Miguel Souza







REFUGANTES INTOXICANTES

Neste pacote, a vida e a morte nas mãos das Indústrias Panacea guiaram as decisões para as regras desta seção. Aqui você encontrará origens, poderes, ritual, itens, doenças, venenos e uma nova regra opcional!

ORIGENS

Cientista Ex-Panacea

Ingênuo, você passou anos trabalhando para a Panacea Industries até descobrir que prestava serviços para uma grande organização responsável por aprisionar e utilizar criaturas paranormais que pesquisam para enfrentarem umas às outras. Quando soube do uso de cobaias humanas nesses experimentos, decidiu parar de apoiar as pesquisas e se voltou contra a multinacional.

Perícias treinadas. Atualidades e Ciências.

Existe uma Explicação. Acostumado a ver o paranormal como um assunto científico, você prefere lidar com o sobrenatural através de teorias, cálculos e testes experimentais. Quando faz um teste de Ocultismo, você pode gastar 2 PE para usar Ciências no lugar dessa perícia.

Segurança Ex-Panacea

Acreditando que trabalhava em uma multinacional dedicada à saúde e bem-estar da população, você quase enlouqueceu quando descobriu que fazia a segurança para cientistas dispostos a usar cobaias humanas em seus experimentos com o paranormal. Assim que soube a verdade, abandonou as Indústrias Panacea para acabar com a existência dela.

Perícias treinadas. Luta e Pontaria.

Técnicas de Contenção. Você domina técnicas de luta para conter pessoas que podem causar problemas. Quando faz uma manobra de combate, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste de manobra.

Cobaia Sobrevivente

Você foi pego pelas Indústrias Panacea (ou outra organização semelhante) ainda pequeno, mas, após anos como cobaia, conseguiu sobreviver aos experimentos com o mínimo de sequelas mentais e/ou físicas. Após escapar das garras da multinacional, passou a dedicar a sua vida a encontrar meios de salvar outras pessoas do destino trágico que você evitou.

Perícias treinadas. Fortitude e Vontade.

Forças para Enfrentar.

Ser uma cobaia por anos marcou você com experiências horríveis, mas que, às vezes, podem ser usadas como força para continuar sobrevivendo. Descreva para o mestre a parte mais traumática da sua história como cobaia. Quando estiver em uma cena em que há algo relacionado a esse trauma, à critério do mestre, você fica abalado. Entretanto, quando isso acontecer, você pode gastar 2 PE para, até o fim da cena, receber imunidade a efeitos de medo (se aplica também ao abalado desta habilidade).

PODERES DE COMBATENTE

Análise Combativa

Você sabe aplicar sua experiência em combate para analisar o comportamento de outras ameaças. Quando precisa fazer um teste de qualquer perícia envolvendo investigar ações violentas, você pode gastar 2 PE para usar Luta ou Pontaria, à critério do mestre, em vez da perícia recomendada. Você não pode usar essa habilidade se não for treinado na perícia (não pode analisar um ferimento a bala sem Pontaria, por exemplo).

Exemplos de ações violentas: identificar uma criatura a partir de marcas de ataque dela em uma parede; compreender como um combate aconteceu a partir dos rastros; descobrir a arma usada para matar uma pessoa). *Pré-requisito:* treinado em Luta ou Pontaria.

Especialista em Proteção Leve

Você sabe usufruir do que a proteção leve tem de melhor. Se estiver usando uma proteção leve, você recebe +2 na Defesa e em Reflexos.



PODERES DE ESPECIALISTA

Doutor em Emergências

Sua eficiência como socorrista é ainda melhor. Qualquer cicatrizante ou medicamento que recupere pontos de vida, ou forneça pontos de vida temporários, aplicados por você recebe 1d8 PV adicionais em seu efeito (um cicatrizante recupera 3d8+2 PV, enquanto um anti-inflamatório fornece 2d8+2 PV temporários). Além disso, você recebe +5 em testes de Medicina para aplicar tratamento (*OPRPG*, p. 46), e, se passar no teste, o paciente recebe +10 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença ou veneno, em vez de +5. *Pré-requisito*: Especialista em Emergências (*SaH*, p. 33).

Farmacêutico de Campo

Você se especializou na fabricação e administração de cicatrizantes (*OPRPG*, p. 65) e medicamentos (*SaH*, p. 43). Em uma cena de interlúdio, escolha um cicatrizante ou medicamento e gaste uma ação de interlúdio, um uso kit de medicina e 2 PE, mais 2 PE por categoria do item escolhido. Você cria o item. Quando o mesmo kit de medicina é usado 3 vezes por esta habilidade, ele é consumido. *Pré-requisitos*: treinado em Medicina e Profissão (químico ou similar).

Médico da Salvação

Você se especializou em salvar vidas. Os dados de sua habilidade de médico de campo Paramédico aumentam de d10 para d12. Além disso, quando usa a habilidade Paramédico, você pode gastar 3 PE, uma vez por rodada, para usá-la como uma ação de movimento, em vez de ação padrão. *Pré-requisito*: Paramédico.

Resgatar da Morte

Não haverá baixas no seu turno. Quando faz um teste de primeiros socorros (*OPRPG*, p. 46), você pode gastar 2 PE para obter sucesso automático nesse teste. Você só pode usar essa habilidade no mesmo ser uma vez por cena. *Pré-requisitos*: Paramédico, Equipe de Trauma, Resgate.

Veterano da Equipe de Trauma

Você é o melhor entre os melhores. Quando usa a habilidade de médico de campo Equipe de Trauma, você remove até três condições negativas (exceto morrendo), em vez de apenas uma. *Pré-requisitos*: Paramédico, Equipe de Trauma.

PODERES DE OCULTISTA

Dominador de Elemento

Você é capaz de oprimir o elemento de um ritual com uma entidade com a qual você tem maior conexão. Escolha um elemento. Quando conjura um ritual que causa dano e é do elemento oprimido pelo elemento escolhido, você pode mudar o tipo de dano do ritual para o do elemento escolhido. Por exemplo, se escolheu Conhecimento, quando conjurar um ritual que cause dano de Energia (como Eletrocussão), você pode mudar o tipo de dano para Conhecimento.

Pré-requisitos: Especialista em Elemento no elemento escolhido, NEX 30%.

Grão-Mestre em Elemento

Você se tornou mestre em causar efeitos adicionais quando conjura seus rituais. Escolha um elemento. Quando conjura um ritual do elemento escolhido, você pode gastar 1 PE para causar um dos efeitos a seguir, de acordo com o elemento.

- **Sangue:** se o alvo for um aliado, ele recebe +2d4 pontos de dano extra de Sangue em suas rolagens de dano; se o alvo for um inimigo, ele fica debilitado por 1 rodada.
- **Morte:** se o alvo for um aliado, ele recebe 2d8 + 2 pontos de vida temporários; se o alvo for um inimigo, ele fica lento por 1 rodada.
- **Conhecimento:** se o alvo for um aliado, ele recebe +2 em testes de perícia; se o alvo for um inimigo, ele fica esmorecido por 1 rodada.
- **Energia:** se o alvo for um aliado, ele recebe +6m em todas as suas formas de deslocamento; se o alvo for um inimigo, ele fica desprevenido por 1 rodada.

Os efeitos desta habilidade afetam apenas 1 alvo e duram até o fim da cena (salvo descrição contrária), mesmo que o ritual afete vários e tenha duração diferente. Além disso, as condições causadas por esta habilidade ignoram imunidades. *Pré-requisitos:* Mestre em Elemento no elemento escolhido, NEX 60%.

PODERES GERAIS

Adaptação Climática

Através de treinamentos contra hipotermia e hipertermia, você se tornou mais resistente ao clima. Você recebe +2 em Fortitude e não sofre dano por clima muito quente, muito frio, calor extremo ou frio extremo.

Pré-requisito: Vig 2.

Muito Sorrateiro

Suas habilidades de discrição beiram a inexistência. Quando uma cena de furtividade começa, role 1d4 e subtraia o valor da sua visibilidade inicial. Por exemplo, se começaria com visibilidade 0 e rola 2 no d4, no início da cena de furtividade, sua visibilidade é -2. Além disso, você recebe +3 em Furtividade. *Pré-requisito:* Sorrateiro (SaH, p. 36).

Especialista em Armas Improvisadas

Você treinou com armas improvisadas até dominá-las. Você não sofre penalidade em testes de ataque por usar uma arma improvisada. Além disso, suas rolagens de dano com armas improvisadas recebem +1 dado de dano extra do mesmo tipo (uma cadeira que causa 1d6 pontos de dano de impacto passa a causar 2d6, por exemplo).

Pré-requisitos: For 2 ou Agi 2, treinado em Luta.



PODERES PARANORMAIS

Escudo Espiral Temporal

PODER **PARANORMAL** **MORTE**

Sua conexão com a Morte permite que crie proteções que envelhecem itens usados contra você. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PE como reação para afetar uma arma ou munição que vai te causar dano. Se o dano for causado por uma munição, você recebe RD 20 contra ele e o projétil se desfaz em cinzas. Se o dano for causado por uma arma corpo a corpo, você recebe RD 10 contra ele e a arma envelhece (-20 em testes de ataque; se envelhecer novamente, em vez disso, fica quebrada). A RD dessa habilidade não funciona contra dano de Energia. *Pré-requisito:* Morte 1.

Afinidade: você pode usar essa habilidade mais de uma vez por rodada.

Grilhões de Lodo

PODER **PARANORMAL** **MORTE**

Você é capaz de criar correntes, vinhas e grilhões de Lodo pelo chão. Você pode gastar 2 PE para criar uma área afetada por esses grilhões com 9m de raio a partir de você. A área dura até o fim da cena. Todos os seres na área (exceto você e criaturas de Morte) sofrem 3d6 pontos de dano de Morte e ficam lentos (Fortitude DT <atributo mais alto> reduz o dano à metade e evita a condição por 1 rodada).

Afinidade: o dano muda para 6d6 e a condição muda para enredado.

Salto de Dados

PODER **PARANORMAL** **ENERGIA**

Através da sua conexão com a Energia, você consegue "copiar seus dados" na realidade por um breve momento. Você pode gastar 2 PE para marcar um símbolo em seu próprio corpo. Esse símbolo dura por 1 dia ou até ser consumido, o que acontecer primeiro. A qualquer momento, você pode gastar 3 PE como uma reação para consumir a marca e retornar o seu estado físico e mental para o momento em que fez o símbolo em si mesmo (PV, PE, condições, efeitos, estatísticas da ficha, tudo retorna para o estado em que estava quando você fez a marca). Entretanto, você perde a memória de tudo o que vivenciou desde que se marcou. Além da interpretação, a perda de memória se reflete em regras, deixando você frustrado até o fim da cena. *Pré-requisito:* Energia 2.

Afinidade: a duração do símbolo muda para 1 ano ou até ser consumido, o que acontecer primeiro.



RITUAL

Hesitação Forçada

SANGUE **CONHECIMENTO 1**

Execução padrão

Alcance curto

Alvo 1 pessoa

Duração sustentada

Resistência Vontade parcial

Você invade a mente da pessoa com fragmentos de dúvidas e inseguranças que já existiam em seu subconsciente. Todas elas são expandidas ao extremo sob a influência do Sangue, fazendo com que cada decisão pareça ser a errada. Enquanto o ritual estiver ativo, o alvo deve fazer um teste de Vontade no início de cada um de seus turnos. Se falhar, ele deverá rolar novamente o maior dado de qualquer teste feito até o fim de seu turno. Se o alvo passar no teste de resistência duas vezes seguidas, o efeito termina.

Discente (+2 PE): muda o alvo para "1 ser". Além do normal, um alvo que não tenha resistido ao ritual não pode realizar ações hostis contra o conjurador. Quando usado em criaturas, o ritual não desperta inseguranças (elas não possuem nada disso). Mas seus movimentos são reescritos através do Conhecimento, resultando em efeitos similares. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda a resistência para "Vontade anula". O efeito muda: em vez de alimentar dúvidas, o ritual fortalece as convicções, qualidades e certezas do alvo até extremos absurdos. Ele se torna extremamente confiante em suas próprias capacidades, convencido de que pode superar qualquer obstáculo ou proteger aqueles ao seu redor. Enquanto o ritual estiver ativo, o alvo rola novamente o menor dado de qualquer teste realizado, mantendo o novo resultado. Além disso, sempre que um aliado adjacente do alvo sofrer um ataque, aquele sobre o efeito do ritual deve gastar uma reação para se colocar no caminho do golpe, tornando-se o novo alvo do ataque (e acreditando ser invencível). Um alvo involuntário afetado ainda pode resistir ao ritual com um teste de Vontade no início de seus turnos. Requer 3º círculo e afinidade.

ITENS

Anel Invertido

ITEM

AMALDIÇOADO

MORTE

CATEGORIA II

0,5 ESPAÇO

Um anel de aparência sinistra. Parece querer se prender ao seu dedo e torná-lo mais forte para que possa observá-lo sofrer por períodos mais longos.

Se estiver usando o anel, quando sofrer dano causado por um nidere, você pode gastar uma reação e 2 PE para receber RD 4d10 contra esse dano.



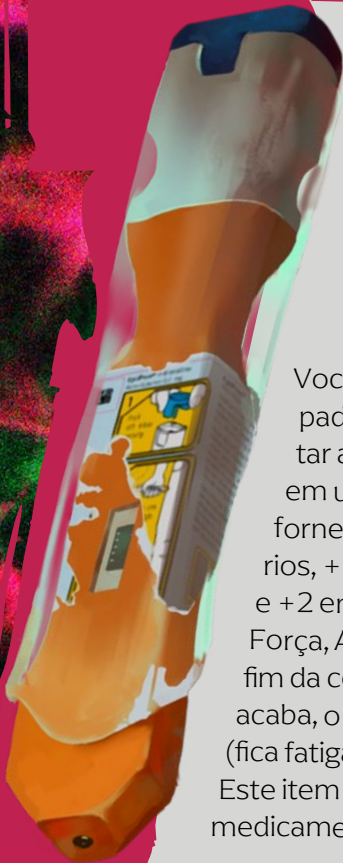
Aplicador de Adrenalina

ITEM OPERACIONAL

CATEGORIA I | 1 ESPAÇO

Uma caneta aplicadora pronta para injetar uma alta carga de epinefrina.

Você pode gastar uma ação padrão e este item para injetar a epinefrina em você ou em um ser adjacente. O item fornece 2d8+2 PV temporários, +3m de deslocamento e +2 em testes baseados em Força, Agilidade e Vigor até o fim da cena. Quando o efeito acaba, o ser sofre um rebote (fica fatigado por uma cena). Este item conta como um medicamento (*SaH*, p. 43).



Lança-nitrogênio

ARMA

CATEGORIA III | 2 ESPAÇOS

Equipamento desenvolvido pelas Indústrias Panacea que esguicha nitrogênio líquido, reduzindo drasticamente a temperatura do alvo e congelando-o.

Um lança-nitrogênio é uma arma de fogo pesada, de duas mãos, com alcance curto, que causa 6d6 pontos de dano de frio e tem crítico 20/x2.

Esta arma atinge todos os seres em uma linha de 1,5m de largura com alcance curto, mas não alcança além disso. Faça um único teste de ataque e compare o resultado com a Defesa de todos os seres na área. Além de sofrer dano, seres atingidos ficam enredados pelo congelamento até gastarem uma ação padrão para quebrar o gelo com as mãos (Fortitude DT Agi muda para lento)

O lança-nitrogênio usa combustível (*OPRPG*, p. 59) como munição, assim como um lança-chamas, mas o líquido interno é nitrogênio, em vez de algo inflamável.



MODIFICAÇÕES PARA MEDICAMENTOS

Cada modificação a seguir aumenta a categoria do medicamento (*SaH*, p. 43) em 1 e fornece certos benefícios. Modificações iguais não se acumulam. Considere o cicatrizante e similares como medicamentos.

Emulsificante Químico. Um emulsificante é uma substância que permite a mistura estável entre ingredientes que naturalmente não se misturam. O medicamento tem um efeito adicional. Ao aplicar essa modificação, você escolhe um efeito de outro medicamento de categoria igual ou menor que a deste medicamento (exceto itens amaldiçoados) que se ativará junto com o efeito principal. O efeito adicional deve ser diferente do efeito principal.

Potencializador Químico. Um potencializador é uma substância administrada em conjunto com um medicamento primário para aumentar a sua eficácia. Escolha uma das opções a seguir para melhorar o efeito do medicamento:

- Se o medicamento fornecer bônus em testes, esse bônus aumenta em +5.
- Se o medicamento fornecer pontos de vida temporários, o efeito aumenta em +2d8 PV temporários.
- Se o medicamento recupera pontos de vida, o efeito aumenta em +2d8 PV.
- Se o medicamento só funciona uma vez por cena, passa a funcionar duas vezes por cena.

MALDIÇÕES PARA MEDICAMENTOS

As maldições a seguir podem ser aplicadas a medicamentos (*SaH*, p. 43), seguindo a regra padrão de maldições (*OPRPG*, p. 144). Considere o cicatrizante e similares como medicamentos.

MORTE

Aceleração Espiral. Além dos efeitos normais do medicamento, você pode gastar 3 PE para fazer uma única ação padrão adicional. Esta ação não pode ser usada para conjurar rituais. O efeito termina quando você fizer a ação padrão adicional ou quando a cena acabar, o que acontecer primeiro. Contudo, se usar um item com esta maldição, deve fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se falhar, um de seus órgãos envelhece mais do que deveria (você perde 2d8 PV).

Esforço Espiral. Além dos efeitos normais do medicamento, você também recupera 1d8 + 1 PE. Entretanto, se usar um item com esta maldição, deve fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se falhar, envelhece 1 ano e fica frustrado até o fim da cena.



DOENÇAS

Crise Alérgica

Causada por uma reação exagerada do sistema imunológico a substâncias externas, Fortitude DT 20.

- ▲ **Estágio I.** O personagem é incomodado por sintomas leves, sofrendo -2 em testes.
- ▲ **Estágio II.** O personagem é incomodado por sintomas intensos, sofrendo -5 em testes.
- ▲ **Estágio III.** O personagem é incomodado por sintomas intensos, sofrendo -5 em testes. Além disso, fica enjoado.
- ▲ **Estágio IV ou superior.** O personagem é incomodado por sintomas intensos, sofrendo -5 em testes. Além disso, fica enjoado e asfixiado.

Crise Hipertensiva

Causada por ataques de pânico, sustos extremos ou ansiedade grave, Vontade DT 20.

- ▲ **Estágio I.** O personagem fica trêmulo (AS #03, p. 124).
- ▲ **Estágio II.** O personagem fica trêmulo e abalado.
- ▲ **Estágio III.** O personagem fica trêmulo, abalado e enjoado.
- ▲ **Estágio IV ou superior.** O personagem sofre um infarto agudo e morre.

Infecção Cerebral

Contaminação por microrganismos que infectam as membranas do cérebro, Fortitude DT 20.

- ▲ **Estágio I.** O personagem fica frustrado.
- ▲ **Estágio II.** O personagem fica esmorecido.
- ▲ **Estágio III.** O personagem fica esmorecido, seu Intelecto é reduzido a 0 e ele perde qualquer capacidade de comunicação e raciocínio.
- ▲ **Estágio IV ou superior.** O personagem sofre morte cerebral.

Crise Hipocondríaca

O personagem sofre de um pavor paralisante, crente de que contraiu uma doença perigosa.

- ▲ **Estágio I.** O personagem fica abalado.
- ▲ **Estágio II.** O personagem fica abalado e confuso.
- ▲ **Estágio III.** O personagem usa todos os medicamentos do grupo, não recebe nenhum dos efeitos positivos deles e perde 2d12 PV. Além disso fica abalado e confuso.
- ▲ **Estágio IV ou superior.** O personagem sofre a consequência final das misturas de medicações: morre intoxicado.

Infecção Generalizada

Contaminação por microrganismos que infectam diversos órgãos do corpo, Fortitude DT 20.

- ▲ **Estágio I.** O personagem fica fatigado.
- ▲ **Estágio II.** O personagem fica exausto.
- ▲ **Estágio III.** O personagem fica exausto e inconsciente.
- ▲ **Estágio IV ou superior.** O personagem sofre falência dos órgãos infectados e morre.

VENENOS

Batracotoxina

Uma substância que impede que os canais de sódio das células nervosas se fechem, causando paralisia muscular rápida, falência respiratória e parada cardíaca.

Tipo: contato.

Fortitude DT: 25.

Efeito: a vítima fica exausta, paralisada e asfixiada (fica exausta).

Cianeto de Potássio

O cianeto de potássio é um sal incolor e cristalino, extremamente tóxico. Ele age bloqueando a respiração celular, o que causa asfixia química.

Tipo: ingestão.

Fortitude DT: 25.

Efeito: a vítima fica inconsciente e asfixiada (fica asfixiada).

Ricina

A ricina é uma das toxinas vegetais mais potentes do mundo, paralisando a produção de proteínas vitais nas células, o que causa falência múltipla de órgãos.

Tipo: inalação.

Fortitude DT: 25.

Efeito: a vítima perde 4d6 PV por rodada até ser curada do veneno (perde 2d6 PV por 1d4+1 rodadas).

Toxina Cardiotóxica

Um complexo coquetel de proteínas ativas. Essas substâncias agem rompendo as células, o que resulta em uma das dores mais intensas conhecidas e pode levar uma vítima à morte em instantes.

Tipo: ferimento.

Fortitude DT: 25.

Efeito: a vítima fica com 0 PV e morrendo (perde metade dos PV).

Gás Neurotóxico

Substância química desenvolvida com o propósito de atrapalhar a comunicação elétrica entre os nervos e o cérebro.

Tipo: inalação.

Fortitude DT: 25.

Efeito: a vítima fica paralisada (fica imóvel).



Por Miguel Souza e
Trakoll

SORRIA E DEIXE QUE A GENTE RESOLVA.



Panacea Industries is not responsible for any damage, be it physical or psychological, that any client or subject may be exposed to in its facilities or during their treatments. Please refer to our judicial team for any further complaints or feedback you are willing to give.

MURAL DOS AGENTES

A cada pacote, escolheremos fanarts, cosplays e/ou textos e nomes dos agentes para serem publicados aqui. Para ter a chance de aparecer, mande seu material no chat exclusivo no Discord da Jambô. Se você já mandou, mas não apareceu aqui, calma, que murais futuros virão!

Agora, vamos aos escolhidos deste mês!

Xande no Xandeverso



@raulmoonlight



@.jvds

Grpão de ordem organizado pela página do insta @aordem.mg no festival do Japão, sábado e domingo

E aí, bora transcender?



@nanatys_



Xandre por @Fresko000 ↗



@thebigbro



A coleção de minis de
Ordem da nossa mesa ↗

Nidere no tradicional

@atinello





AS-006

INQUÉRITO MENSAL

Jun. 2026

Agente de Elite [Muitos Agentes]:

Podemos ter mais poderes? Porque pegar poder de *roleplay* se preciso de poderes de combate? Poderes de investigação valem a pena?

R: Tivemos muitas perguntas e discussões sobre a economia de poderes em *Ordem Paranormal RPG* desde o começo dos *Arquivos Secretos*. Em resposta, nós estamos trazendo a **primeira estreia** de um conteúdo de RPG feito por um fã! A seguir temos a regra opcional Evolução Modular, **não oficial e não canônica**, mas divertida a ponto de acharmos que ela merece estar nessas páginas e na sua mesa!

EVOLUÇÃO MODULAR

No livro básico de *Ordem Paranormal RPG*, os personagens têm uma evolução contida com uma baixa quantidade de poderes de classe, o que permite agentes habilidosos e especializados em uma área. Entretanto, é possível que você queira uma série onde os agentes sejam versáteis e tenham utilidade tanto em combate como em situações diversas.

Caso queira fazer isso, você pode usar a evolução modular. Nesta regra opcional, cada personagem receberá um poder por NEX a partir de NEX 10%, divididos em dois novos grupos de poderes. Substitua as habilidades "Poder" (Poder de Combatente, Poder de Especialista e Poder de Ocultista) pela nova habilidade descrita abaixo.

Poder de Classe. Em 10% NEX, e a cada NEX par seguinte, você recebe um poder de utilidade da sua classe. Em 15% NEX, e a cada NEX ímpar seguinte, você recebe um poder de combate da sua classe.

Por exemplo, um personagem com 55% NEX terá 5 poderes de utilidade e 5 poderes de combate de sua classe.

Além disso, mude a habilidade Versatilidade para a nova versão descrita abaixo.

Versatilidade. Em NEX 50%, você recebe o primeiro poder de uma trilha (que não a sua) da sua classe.

NOVOS GRUPOS DE PODERES

Poderes de combate e poderes de utilidade são dois novos grupos de poderes, que dividem o aspecto combativo e utilitário de uma classe. Independente de como se enquadrem, os poderes de combate e de utilidade continuam fazendo parte do grupo de poderes da respectiva classe e só podem ser escolhidos por membros dela. Assim como poderes de classe, sempre que você puder escolher um poder de combate ou de utilidade pode, em vez disso, escolher um poder geral (*Sah*, p. 33).

● **Poderes de Combate.** Poderes que melhorem suas capacidades de enfrentar uma adversidade, seja ela mundana ou não. Isso inclui: receber proficiência em itens que causem dano ou melhorem sua defesa e resistências (como Balística Avançada, Armamento Pesado, Proteção Pesada, etc.), aumentar teste de ataque e resistência, Defesa, rolagens de dano ou DT de habilidades e rituais (como Ninja Urbano, Tanque de guerra, Traçado conjuratório, etc.), ignorar penalidades situacionais em cenas de ação (como Movimento Tático) e realizar mais ataques ou reduzir a execução de ações de combate (como Especialista em matar, Combater com Duas Armas, Segurar Gatilho, etc.).

● **Poderes de Utilidade.** Poderes que não sejam gerais, paranormais ou de combate. Eles melhoram alguma mecânica exterior ao combate, como fornecer bônus em procurar pistas, reduzir a visibilidade em cenas de Furtividade, acrescentar dados em testes sociais etc.

DANDO MAIS PODER PARA OS PERSONAGENS?

A regra opcional de evolução modular é drástica observando de forma ampla, por fornecer mais escolhas aos personagens. Porém, um filtro estabelece quais escolhas você pode tomar para que o seu personagem não ultrapasse a linha narrativa que o universo de Ordem Paranormal impõe sobre seus agentes. Tudo que essa regra faz é adicionar uma camada a mais de escolhas que possibilita os personagens serem úteis nas mais diversas cenas, sem serem obrigados a escolher apenas uma especialidade. Ela *permite* versatilidade.

Com essa regra opcional, mesmo o agente mais combatente poderá auxiliar seu grupo para evitar que eles sejam encontrados por uma criatura os espreitando! Por isso, essa variante deve ser usada para aqueles grupos que gostam de combate, mas que ainda querem brilhar em outras cenas.

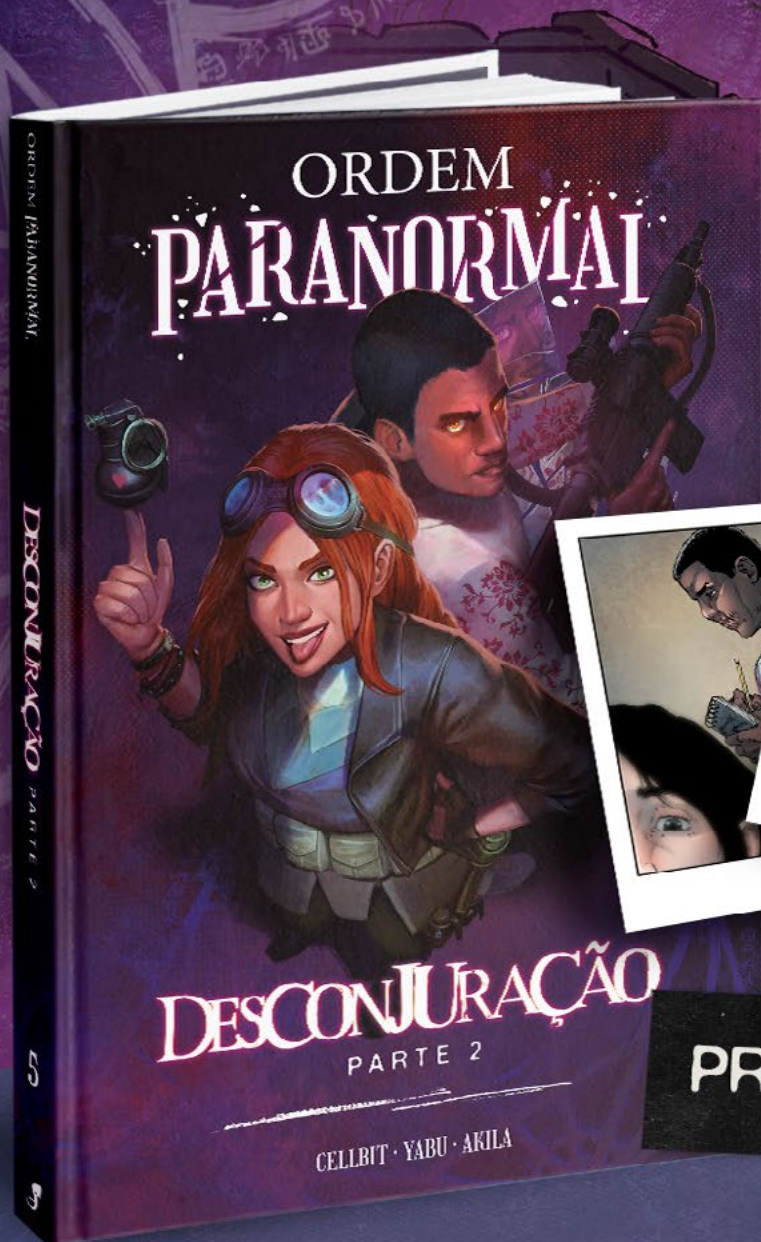
Mas mais importante que tudo isso: mestre, não se sinta intimidado pela quantidade de poderes que os personagens terão com essa regra. Na prática, um personagem de nível 20, que na regra padrão poderia investir seus únicos 7 poderes (seis de classe e um de versatilidade) em combate, terá um total de 9 poderes de combate, mas terá a chance de pegar 10 poderes dedicados às outras cenas do jogo.

Além disso, nada impede que o mestre diminua a proporção de poderes de combate e de utilidade por NEX até ter uma medida agradável para a sua mesa.

Por Jonas "DemonRider"



ORDEM
PARANORMAL
DESCONJURAÇÃO
PARTE 2



NOVAS POLAROIDS!
BRINDE EXCLUSIVO
DE PRÉ-VENDA



PRÉ-VENDA ABERTA!

Descubra os segredos
ocultos na Mansão Endiabrada!

JAMBOEDITORA.COM.BR